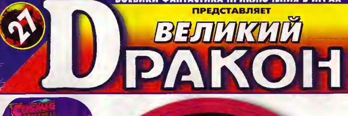
БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ





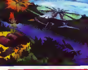
STRIDER HIRYU
TOXIC CRUSADERS
CLIFFHANGER
SNOOPY
TOY STORY
WORLD HEROES
LIGHT CRUSADER
CONTRA HARD CORPS
NHL'96
РИНГ: "REVOLUTION X" vs "WILD GUNS"



Donkey Kong II. 102% его секретов!

SamSon II





8 bit · Mega Drive · Super Nintendo

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

1. Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (1)
2. Zen Intergalactic Ninja (3)
3. Flintstones. Surprise At Dinosaur Peak (7)
4. Metal Gear (-)
5. Mortal Kombat 2 (2)
6. Nothern Ken (-)
7. Alien 3 (-)
8. Bucky O'Hare (5)
9. Jungle Book (8)
10. Battletoads Double Dragon (9)

16-битные приставки типа
MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

1. Mortal Kombat 3 (1)
2. Contra Hard Corps (7)
3. Earth Worm Jim 2 (5)
4. Lethal Enforcers (9)
5. Comix Zone (-)
6. Zero Tolerance (-)
7. Flintstones (-)
8. Robocop vs the Terminator (2)
9. The Lion King (10)
10. Primal Rage (-)

SUPER NINTENDO™

1. Donkey Kong Country 2 (1)
2. Killer Instinct (4)
3. Mortal Kombat 3 (3)
4. Earth Worm Jim (6)
5. Donkey Kong Country (2)
6. Super Mario All Stars (9)
7. Doom (5)
8. Judge Dredd (-)
9. Ghoul Patrol (8)
10. Batman Returns (10)


STIMOROL®
SUGAR free
Фирменные сумки с годовым запасом STIMOROL-SUGAR FREE отправлены Ивану из Владивостока и Сергею из Оренбурга
F-5 Tiger.
Этот компьютер - Apple Macintosh.
Классная майка "STIMOROL-ROCK"
1) 2) 3)
4) 5) 6)
Конкурс-лотерея Stimorol-Sugar Free
ПОДВЕДЕНЫ ИТОГИ.
В основном все участники справились с условиями конкурса и ответили на вопросы верно. Удивительно только, что некоторые участники конкурса перепутали американский "F-5 Tiger" и российский "МиГ-29".
Еще раз поздравляем победителей!
На снимках: победители конкурса Антон и Андрей с фирменными майками "STIMOROL-ROCK".
Редакция с удовольствием опубликует фотографии остальных победителей, когда они вернутся с каникул.
Представитель фирмы Philips вручает приз - телевизор Славе из Звенигорода
Благодаря отсутствию сахара новейший STIMOROL-SUGAR FREE приобрел
НЕПОВТОРИМЫЙ СВЕРХ УСТОЙЧИВЫЙ ВКУС



СООБЩАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ НАШ НОВЫЙ

АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21



Рассуждение на тему "Battletoads"

"Здравствуй, дорогая редакция! Я пишу тебе из **города Иркутска**. Зовут меня **Загородников Александр. У** моего друга есть картридж с игрой "Battletoads". Вот на тему этой игры я решил написать веселое описание-рассуждение".

Будь ты хоть жаба из жаб, такая, что жабистей не бывает, а похищенного друга выручай. Он, конечно, чересчур, бородавчатый и не в меру драчливый, и, может быть, ему очень даже уютненько в мрачной и сырой Черной башне на далекой планете в самой болотистой из всех болотистых галактик, но жабий долг — превыше всего. Разыщи друга, вытащи на солнышко и свежий воздух, а после пусть убирается в любимую зловонную трясину. В любом жабьем характере спрятаны нервущиеся жабьи нервные окончания, позволяющие настоящим жабам справляться с любыми трудностями. Невыносимо трудно жабе овладевать альпинистской техникой скоростного спуска по туго натянутой веревке в бездонную пропасть, но чего не сделаешь ради друга, склизкого, противного, вечно спорящего и не дающего лирически наблюдать угасание заката и аппетитный пилотаж диетических насекомых. Еще труднее освоиться с управлением реактивного скутера, но ведь несчастный (?) друг дожидается спасения. По-жабьи мужественно и умело, с жабьей смекалкой и уверенностью освободители пробираются по недрам негостеприимной планеты, веря, что вот-вот за очередным коварным поворотом наконец-то мелькнет идиотская улыбка и заблестят удивленно выпученные глаза осчастливленного неожиданным спасением друга.

В общем, классическая жабья жабиловка с жабинной графикой и жабючей музыкой..

Давайте, попробуем!

Открыть новую рубрику в журнале очень не просто. Для этого, в первую очередь, нужна идея, которая заинтересует если не всех, то большинство читателей. Идей-то много, но как узнать, что среди них есть самая-самая. А давайте, будем пробовать! И начнем прямо сейчас! **Антон Кинев из поселка Петровка** Красноармейского района Челябинской области прислал в редакцию письмо, в котором приведены его (Антона) краткие характеристики различных игр. Вот некоторые из них.

Best of the Best — мордобой в этой игре лучший из лучших.

Spy Hunter — напоминает мне маленькую собачку, которая нарывается на больших собак, а потом об этом жалеет.

Mickey Mouse — мышиные истории.

Green Beret — интересно, а на танк с ножом ходят?

Castlevania — "Мы с тобой одной крови!" — сказал граф Дракула.

Karateka — чем дальше, тем страшнее.

"Red October" — слишком мал для подлодки, но слишком большой для рыбы. Что это?

Mortal Kombat — не надо никуда бежать, тебя убьют на одном месте.

ДАВАЙТЕ ПОПРОБУЕМ ПРОДОЛЖИТЬ СПИСОК, НАЧАТЫЙ АНТОНОМ! Наш адрес для писем: 117454, Москва, а/я 21 ЖДЕМ ТАКЖЕ И ДРУГИЕ ИДЕИ, ПУСТЬ САМЫЕ СУМАСШЕДШИЕ, СПОСОБНЫЕ ЛЕЧЬ В ОСНОВУ НОВЫХ РУБРИК НАШЕГО ОБЩЕГО С ВАМИ ЖУРНАЛА.

Великий D — твоя планета!

Son-Son II

FUN CLUB

Здравствуй, уважаемая редакция!

Меня зовут Самохин Иван. Я учусь в лингвистической гимназии №1531 г.Москвы. Я хотел бы участвовать в конкурсе в категории "Лучшее описание игры". Для описания я выбрал игру Whomp EM — так написано в ее заставке, но мы все больше ее знаем как Son-Son II. Итак, я начинаю.

Захотелось мне однажды послать Великому Дракону письмецо. А в письме этом то, что несомненно привлечет его огненное внимание. Перебирая картриджы, я остановился на игре Son-Son II. Вот уж не думал я, что Son-Son останется в живых после того увечья, которое нанесли ему тираны из первой части. Энергия по-прежнему струится по его натерпевшимся жилам. Выстрогал он себе превосходную палку из железного дерева, надел ничуть не изменившийся с военных времен красный костюмчик и пустился в путь за победой.

Когда видишь первый уровень и прыгающие по камушкам грибочки, ты, скорчив презрительную гримасу, передаешь пульт младшей сестренке или братику. Я так и сделал, но потом сильно пожалел. Оказалось, что все эти слюнки всего лишь вступления к замечательной игре.

Далее перед тобой встают отвесные скалы, появляются новые противники — зеленые летающие ладони, норовящие зажать тебя своей единственной частью тела. На самом пике скалы прыгает знакомый мухомор, но вскоре допрыгивается. Откроем небольшой секрет. Перед тем как идти навстречу мухоморам и живучим глазам, перепрыгните бездну, и вы окажетесь на левой стороне вершины. Подпрыгните, помогая палкой, и хапните сердечко. Можете продолжать путешествие. И опять на вашей дороге грибы, только изменившие свой облик. Должен признаться, что эти твари более состоятельны, чем их розовые сородичи — мухоморы. У них можно иногда свистнуть священную баночку, прибавляющую попытку. Если таких баночек будет больше трех, четвертая послужит вам пополнителем жизненной энергии. И вот уже выставили свои блистающие острия традиционные для подобных игрушек колья, наступив на которые, вряд ли почувствуешь себя как в своей любимой мягкой постельке. Не дают покоя вредные ожившие глаза великана, донимающие испепеляющим взором. Но вот ужасная зона позади. Наш герой спускается вниз. Но нет! Теперь ополчились против тебя стаи кровожадных рук-хваталок. Кое-где опять разбросаны острые колья. Дам подсказку.

SON SON II

Рисунок автора

Где-то слева прячется баночка, прибавляющая шансы. Неужели ты внизу! Пройдешь пару шагов и столкнешься с бабуинским охотником, метающим острые стрелы. Затем еще парочка мухоморов, и покоренный мир можно вычеркнуть из карты твоих приключений.

Появляется меню выбора уровней. Направляйтесь в зеленые леса, но не останавливайте свой взгляд на огненном уровне. Дело в том, что без отвоеванной дробилки Son-Son не сможет разбить комки застывшей лавы.

Итак, леса! На самой опушке колумбийских джунглей вас будут атаковать бабуины, позеленевшие от малярии. Пара хороших, смачных ударов — и у воинственного аборигена испарается вся охота сражаться. Теперь его загорелые внутренности можно повесить сушиться на солнышке. Потом злостные дикари куда-то запропастятся, их заменят шипы, торчащие из-за зелени, и убийственные листья пальм.

Пара маленьких советов: прыгайте по сучкам, иначе в конце зайдете в тупик. И почаще обороняйтесь палкой, защищая голову.

Своим лязганьем вы разбудили спящего медведя. Хищник будет делать выпады лапой, отражающей натиск нашей дубины. Но черный пояс мы ему за это не дадим! Подпустите его к себе поближе и ударом массивного наконечника (если, конечно, вы удосужились им запастись) укротите этого лесного дьявола. Настало время посетить самую глухомань загадочных зарослей.

С палкой в руке отважный Son-Son стремится вниз, нейтрализуя ядовитых тарантулов, плюющихся слизью. Лучше их все-таки прикончить, чем дать травить очередных путешественников. Внизу вас опять встретит знакомый медвежонок, но только слегка оголодавший. Не будьте мстительны, плюньте на него и идите дальше. Но не ослабляйте внимание, так как теперь вас ожидает встреча с отвратительными земноводными. После укуса гадюки смерть наступает примерно через 10 секунд; трепыхаясь в объятиях удавьего хвоста, задыхаешься где-то через 15 секунд; колумбийские змеи еще опаснее. Маневренны и вертки эти гадкие рептилии. Бейте их по чешуйчатой морде, одного точного удара вполне достаточно, и хищница выплюнет проглоченный сюрпризик. Таких встреч будет еще много.

Вот вы и у подножия огромного баобаба. Надо карабкаться по сучьям наверх. Быстренько разобравшись с дикарями, попрыгайте по бревнам и окажетесь у логова Босса. А там какой-то хлипкий индеец, череп со скрытым пополнителем на макушке. Сейчас все решится.

На лесную поляну выскочил ужасный леший, весь поросший листвой. Ну-ка! Все, кто умеет летать, полетели! Леший взмывает ввысь и забрасывает вас смертоносными листьями. По моим наблюдениям, если бить гада палкой по голове или в пах, жизнь у него кончается быстрее. Наконец враг повержен. На кучу костей слетелись коршуны. Вам здесь больше делать нечего. Берите дробилку и вперед... в меню выбора стадий. Теперь в закрывая глаза и с трепетом выбираю уровень под зажигающим названием "Fire Test". Итак, представьте себе извержение, горячий красный воздух. Навстречу выходит вулканический рыцарь (и не жарко



ему, бедняга, в раскаленных доспехах). Наклоняв голову, бросается из-под щита жалящими искрами. Не щадите его. Нечего щадить саламандр! Но победа над рыцарем не принесет вам передышки. Начинается извержение вулкана. В вас летят осколки пылающей магмы. Разбивайте их дробилкой. Лава. Целое море лавы! Прыгайте по каменным выступам и останетесь стерильными. Вроде все... Ой, только не это! Как говорится, "из огня да в полымя!" Очередная река, да еще какие-то непрошеные птицы, пикирующие к земле и разлетающиеся огоньками. Если бы не они, вы давно уже были бы на твердой земле. А то поджарились, как будто вас поворачивали на вертеле. Все ботинки пылают, а периодическое пламя поддерживает этот "мягкий" климат. Но видно эта температура не противопоказана нашим старым знакомым. Хотя бедные мухоморчики малость отупели от жары — прыгают совсем на другой выступ, когда жертва, казалось, прямо перед их носом. На вершине вас ждет пополнитель и еще один "теплый" прием, которым вы обязаны одной "маленькой, но гордой птичке". Теперь очень быстро передвигайтесь по проваливающимся из лавы подставкам для ног. Все еще катится по земле мерзкая магма, норовя задеть вас и лишить хорошего настроения.

А помните ли вы, как в одном из горных районов вы порешили одного вредного вулканического отпрыска? Его брат этого так не оставит. Идите напролом, не жалея жизней. Все равно в конце этапа вас ждет большое "сердечное удовольствие". Прикончите назязчивую птичку, расколите вездесущий осколок, сделайте похлебку из злосчастного мухомора, и вы в овраге Босса.

Противник появляется в образе большой дымовой тучи. Но когда дым рассеивается, из-за завесы освобождается человек, беснующийся от пламени. Стремясь настигнуть Son-Sona, демон совершает огромные прыжки. В момент его приземления бейте его, чем бог послал. Время от времени враг будет замирать в воздухе и перевоплощаться в тучу. Но это будет его огромнейшим проколом, так как в виде тучи он более уязвим.

Теперь, чтобы остыть, выбирайте этап под названием "Ice Ritual". Перед вами дворец могущественного ледяного скорпиона. Но о нем позже. Путешествуя по ледяной пустыне, не забывайте уходить от налета рук-убийц и остерегайтесь свежезамороженных копьев. Маленькие ледяные островки становятся более хрупкими и в конце концов неожиданно рассыпаются под вашей тяжестью. На вас пялятся огромные глаза с синими сосудами. Но они безобидны, просто настенные украшения. Преодолейте этот участок прежде, чем откроется погреб, и сразитесь с ледяным шаманом. Затем дверь в полу распахнется, и вы протиснетесь в подземелье. Начинается скоростной спуск. Скорчив воинственную физиономию, наш храбрец летит вниз, круша головой всем выпендривающимся качкам, попадающимся под горячую палку. Далее появляются новые бандиты — отвратительные лиловые капли. Спуститесь к самой нижней врагине-капле, захватите баночку

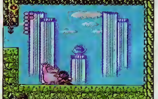


Рисунок Ивана Отчика



и пробейте отверстие в выделяющемся куске стены. Это самый легкий путь к очередному шаману. После победы над ним перед вами откроется целое арктическое царство. Три снежных сугроба, один выше другого. Сослали сюда за плохое поведение бабуинского стрелка. Досаждают капли липовой пепси-колы. Но вы не бойтесь! Опять Son-Son около убежища Босса.
Цапнув кое-где пополнитель, вы спускаетесь на заснеженный ринг. Злобный прохвост очень злопамятен. При нанесенном ему ударе он вместо мирного упрыгивания в уголок создает кроваво-красные декорации и напускает на вас четырех своих двойников. Если не будете давать злодею передышек, он разозлится, побагровеет и нападится сладким сиропчиком из вашей баночки. Если это безобразие не прекратить, то очень скоро над вами будут порхать сладкоголосые ангелочки. Впрочем, перейдем к реальности. А картина ее такова: вы опять в меню выбора стадий, а ледяной скорпион заснул на льду вечным сном. Теперь идите в "Magic Forest".
Этот необычный уровень очень напоминает волшебный пруд со светящимися водорослями. Впрочем, нет, это самый настоящий лес, правда, со сдвигами. По темному небу летают розовые индюки, плюются жемчужными зернами, а затем исчезают в кронах деревьев. Ожившие тюльпаны травят вас ядовитой пыльцой. Эти цветы бессмертны, секатором их не сразишь. По склонам ползают мерзкие улитки, имеющие обыкновение прятаться в своих ракушках и становиться неуязвимыми. Позже эти прилипчивые слизняки будут появляться дюжинами. Затем вы с Son-Sonом выходите к озеру, где разлит ядовитый кисель. Избегайте этой малиновой жижи, прыгая по листьям матических растений. Падение подобно смерти. Пару расфуфыренных грозных индюшек советую пропустить вперед. Около золотых тополей вас ждет лесной стражник, сжимающий ракушку. Он навязчив и прилипчив как банный лист. Ну, с этим разобрались! Теперь вам придется потусоваться с летающими поганками. Они помогут преодолеть высотные препятствия. И вот уже вы не прыгаете по грибам, а мерными, уверенными шагами двигаетесь к кокону, в котором засел очередной Босс.
Шуршит зеленая крона, из-под листвы на землю падает колыбель будущего крылатого тирана. Кокон тяжелее свинцового кубка — рекомендую это учесть, так как сотрясение мозга — не конфетка! Наступает самое страшное. Начинается процесс вылупливания. Когда мотыль родится на свет, атакуйте его в бирюзовую грудь. Пусть знает наших! Но не дайте ему покраснеть, а то потом будет очень обидно. Но вот злобная бабочка повержена, крылышки подрезаны, и ничто не мешает вам побродить по еще неизведанным мирам.
Опять перед вами меню. Отправляйтесь в "Water Test". Вперед! Рассказать на дорожку самый короткий анекдот про водолаза? Буль... Ну, как? Смешно? Что-то подобное случилось и с Son-Sonом, когда он решил поплавать по глубинам Северного океана. Захотелось ему завладеть сокровищами жабьего короля Квака. Но все не так просто. Его склизкое величество охраняют ужасные осьминоги и другая подводная нечисть. Приспешники исполинской жабы донимают вас глубинными бомбами. Да и воздуха у вас с нашим героем в обрез. С каждым пузырьком уходит жизненная сила. Были бы у вас жабры, как у Ихтиандра... Гораздо выгоднее и привычнее передвигаться поверху по кочкам. Но если все-таки вы решили путешествовать под водой, маленький совет: от осьминожьих пуль обороняйтесь палкой, стоя на одном месте. Но вот появилась суша. Идите к водопаду и встретите знакомых

улиток. Твари совсем не изменились, лезут на тебя своими рожками. Почему-то напоминают жирафов. А палка на что? Бей склизняков!
Настало время снова погрузиться под воду. И осьминоги покажутся тебе дружелюбными и милыми после того, как ты на этот раз встретишь электрических медуз, которые при ударе порождают себе подобных. Актинии делятся на мирных, пускающих воздушные пузырьки, и хищных, вызывающих опасных черных рачков. Теперь вам очень пригодились бы махровое полотенце и... зимние коньки. Да, да, именно коньки. То, по чему вам придется передвигаться вперед, будет почти сплошь покрыто льдом. Да тут еще Кваk посылает свои морозные поцелуи в виде льдинок прямо Son-Sony под ноги. Это не больно, но неприятно. Помимо этого, будут мешаться самураи в золотых доспехах. Прикончивайте их дробилкой. Открою секрет: на самой вершине на маленькой льдинке слева должна при прыжке появиться банка (если вы ее заслужили). В ледяных кубах замурован удлинитель для вашего оружия. Проделайте дырку во льду с помощью огненного шланга и заберите удлинитель. Кроме вездесущих мухоморов сюда слетелись даже огненные пташки-камикадзе из вулканической зоны. На снежном холме начинается жестокая драка. Это значит Босс близко. Заметим, что на этом севере очень талантливые скульпторы — бюст жабы выполнен великолепно, его не отличишь от подлинника. Лягушка появляется из сгустка синих шаров и начинает атаку. Затем опять погружается в синеву и носится по полю, стараясь вас настигнуть. Если вы достаточно ловки, Его величество в конце концов погибает, и открывается путь к очередной стадии. Название ей "Secret Cliff". В начале уровня срезитесь с летающими змеями с изумрудными телами. Поуворачивайтесь немного, а потом перепрыгните через лущенную черную гадость. Спрыгните с холма. Перед вами кирпичный тоннель, охраняемый самурайскими воинами. Косолапо бегая по тоннелю, стражники заставляют вас или убраться отсюда, или вступить с ними в бой. Son-Son скорее всего выберет второе. Хитрые охранники на каждом шагу понаставили динамитных шашек. Понадобится проявить сноровку. Далее длинные деревянные лестницы, град камней, легионы воинственных самураев. Справа от портрета Босса скрывается пополнитель. Замок его охраняет рыцарь — броненосец. У него в руках замечательный стальной щит. Рыцарь не выносит опрыскивателя и от его попадания начинает бешено носиться, пока не отрякнется. Ну, а вы — наверх, к логову Босса! Путь ваш пролегает через передвижные каменные плиты (и никакого лифта!). Прыгая с одной плиты на другую, доберитесь до финишной прямой. Прямая-то она прямая, но не без козней злодея. Внизу острые отточенные колышки, сверху падают огненные шары.
Дворец Босса незатейлив. Кирпичные стены, скромный автопортрет. Бейте его, когда жмодяй распрямится и начнет атаковать кулаками — бумерангами. Когда он мячиком отскакивает от потолка, стен, пола, будьте изворотливы — это его погубит. А теперь действовать, действовать, действовать! И к вашему заслуженному арсеналу приплюсуются







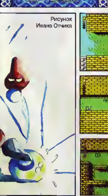


Рисунок Ивана Отчика

ледяные торпеды. Скажите, вы никогда не были в раю? Нет? Такую возможность дает вам последний этап игры Son-Son II. Оседлал Son-Son легкое белое облачко и летит завершать свою рискованную миссию. Небесный пух заставляет его безостановочно подскакивать, что весьма неудобно, да и врагам чуть поднапрячься, и Son-Son в глубоком нокауте. Почаще используйте огненного барашка, он будет проносить героя над свирепствующими грозовыми тучами. Но противники оригинальны. На тропу войны вышли души усопших боссов, жаждущие отомстить за свою бесславную гибель. Но все они существенно растеряли свою былую могущественность. Присмирел даже грозный скорпион. Обстоятельства вынудили его привыкнуть к полетам. Грешники из "Secret Cliff" стараются всячески избегать прикосновения к земле, прыгая выше огненного пламени, так как земля просто горит у них под ногами. Вообще-то уровень не представляет большой опасности за исключением тех моментов, когда из-за случайного падения начинаешь этап с самого начала. В этом уровне придется применить не только все отвоеванное оружие, но к тому же еще и показать свою опытность, решительность, хладнокровие. Вот тогда у вас будут шансы на победу.
Босс финального уровня — огромная статуя зубастого божества. Надеюсь, баночек у вас достаточно. Сначала надо прикончить шестерых бандитов из предыдущих уровней. Затем истукан покраснеет, между его каменными лапами засияет светящееся ядро. По нему и бейте, пока оно не разлетится на четыре недружелюбных осколка.
Только настойчивость и упорство приведут вас к победе. Никогда не сдавайтесь. Наградой послужат кадры из мультика о Son-Sone.



Пролог

Страйдеры. В буквальном переводе это слово означает **"идущие размашистым шагом" (от англ. stride — шагать). Весьма символично, учитывая последствия нашей работы. Вы даже представить себе не можете, сколько препятствий стоит на пути развивающихся стран и корпораций. Эгоистичные диктаторы,** бессмысленные войны, подрывающие экономику, старческий маразм консервативных партий. Человечество пытается решить возникающие проблемы мирным путем, но зачастую это оборачивается еще большими потерями, как людскими, так и материальными. Уж лучше идти к намеченной цели напролом, сметая с пути противников и не обращая внимания на недовольных. Помните знаменитое изречение "цель оправдывает средства"!?

А чтобы не пачкать руки и не возмущать общественное мнение, столь радикальные акции лучше доверить профессионалам. То есть, нам. Мы, страйдеры, вершим судьбы миллионов. Мы ускоряем течение времени, помогаем миру идти вперед, не отвлекаясь по мелочам. Шпионаж и подрывные работы, похищения и убийства — мы готовы на все, чтобы достичь желаемых результатов.

Основанная в конце 20-го века в Японии, к настоящему времени организация достигла межпланетных масштабов. Система станций-сателлитов позволяет адептам-страйдерам практически мгновенно перемещаться в любую точку на поверхности Земли или в околоземном пространстве. Целые научно-исследовательские лаборатории, финансируемые организацией, постоянно заняты разработкой новых видов оружия и аппаратных средств. Штат исполнителей невелик, но состоит из лучших в своем деле бойцов.

Я, страйдер по имени Хирю, работаю в группе Красный-3, специализация — военные действия на вражеских объектах. Одиночка, но в особых ситуациях работаю в паре с Кайном, агентом той же специализации. За оборудование и связь с командованием в нашей группе отвечает Шина, специалист по компьютерам. Когда-то у них с Кайном был роман, но теперь, согласно уставу, их связывают лишь рабочие отношения.

Часть первая. Мое последнее задание

1. В понедельник вечером Кайн отправился в Казахстан. Обычное задание — что-то связанное с финансовыми проблемами Байконура. По плану он должен был вернуться еще два дня назад. Причину задержки я узнал сегодня от Мэтика, бригадира групп Красного Дракона. Кайна схватила служба безопасности, состоялся допрос. Наше существование уже давно не секрет для довольно широкого круга лиц (потенциальных заказчиков, правительственных служб), но рабочий состав, по понятным причинам, держится в тайне. Рассказать что-либо об организации Кайн, разумеется, не мог — подсознанием наши врачи умеют манипулировать не хуже других. Но свое инкогнито он раскрыл и отныне как страйдер не только бесполезен, но даже опасен. Управление, конечно, подобную ситуацию предусмотрело, и в уставе на этот счет недвусмысленно сказано: "Адепт, захваченный противником во время исполнения задания, должен быть ликвидирован". И все же не стоило Мэтику поручать эту экзекуцию мне. Разве я, страйдер с многолетним стажем, заслужил подобную проверку на верность уставу?

Делать нечего, ослушаться прямого приказа бригадира значит нарушить данную мною клятву. Но в боевых условиях страйдер волен поступать по собственному усмотрению, да и с Кайном, в любом случае, поговорить не мешало бы. Кто знает, что может случиться там, посреди выжженной солнцем казахской степи...

2. Пожалуй, насчет степи это я загнул. Центр евразийской аэрокосмической промышленности в последнее столетие стремительно разросся, и теперь здесь на километры расположены бесчисленные корпуса и металлические конструкции. Мощный грозовой ливень, столь редкое в этих краях яв-



ление, почти не повлиял на стабильность доставившего меня гравитационного колодца, но изрядно намочил мое одеяние за те мгновения, пока я добирался до входа в подземный комплекс Люк охранял здоровенный детина с автоматом, да еще вокруг суетилось несколько безоружных андроидов Что ж, в моем положении свидетелей лучше не оставлять Мой верный клинок обагрился первыми каплями гидравлической смазки, а оглушенного ударом рукоятки детину я спрятал под ящиками Проход к шахтам лифтов был огорожен плотными рядами острых копий (в лучших традициях средневековья), а над узким мостиком поверх полосы препятствий роились охранники с ракетными ранцами Странно, конечно, но ни один из них так и не смог выстрелить дважды — может это и не охранники вовсе были?

Захваченный в самом начале у охранника ключ к двери возле лифта не подошел, но поднял решетку на входе в полицейский участок комплекса Механические стражи порядка непрерывно сыпались из люков в потолке Прорубая себе дорогу через горы синтетической плоти, я все же достиг кабинета местного шерифа Тот, без особых уговоров, выложил мне все, что знал насчет пленника, содержащегося на втором этаже участка Ключа, к сожалению, у него не оказалось — вопросом охраны пленника занимается сам начальник полиции Байконура, так не вовремя укативший в Египет Впрочем, он оставил сообщение, любезно предоставленное дрожащим от страха шерифом Для дешифровки информации полученного диска я возвращаюсь на станцию, прихватив по пути другой, бесхозный, диск в кабине лифта

3. Что ж, все ясно Заведующий тюрьмой усач решил навестить своих африканских коллег и сейчас находится на борту "Фантома", межконтинентального магнитоплана Следующая остановка — маленький городок возле какой-то не шибко большой пирамиды Время не ждет, послушный опытным рукам Шины аппарат транспортировал меня прямо на крышу локомотива Чуть не забыл, второй добытый диск содержал сообщение какого-то адепта Рюзаки с прилагающимися координатами местонахождения "Молний" — очень мощного атакующего средства Это ж надо додуматься, оставить убого закодированное послание на чужой территории Пожалуй стоит упомянуть это в следующем разговоре с Мэтиком, пусть разберутся с китайцем. Халатность в нашем деле опасна И, как освобожусь, слетаю обязательно в Китай, надо забрать страйдерское имущество, пока кто-нибудь посторонний не нашел

слева направо, сверху вниз
китайский страйдер,
тюремщик,
Кайн,
японский шеф страйдеров,
Мэтик,
Фэйсис Клэй

4. С охраной, вылезшей на крышу поезда, я особо не церемонюсь Овладев во время получасового отдыха на станции умением скользить по гладким поверхностям, я больше не опасаюсь пуль автоматчиков и на ходу подрезаю им ноги Больно, конечно, но жить будут Персональный вагон нашего "путешественника" защищен самонаводящимися пушками, но мой меч успевает пробить корпус системы ведения огня, и серьезных повреждений я не получаю И тут выясняется, что "птичка уже вылетела из клетки", и сейчас находится где-то в недрах пирамиды Быстренько обойдя этой памятник древней архитектуры, я бросаюсь в шахту гравилифта вслед сбежавшему тюремщику Однако со спуском вглубь сооружения я пока повременю

По данным разведки, где-то в левом крыле подземного лабиринта, недалеко от поверхности, находятся ботинки "Водомерка", увеличивающие силу поверхностного натяжения жидкостей С их помощью, я смогу "пройти по воде аки по суху" и без проблем прикончить механическую рыбину, охраняющую убежище полисмена если, конечно, удастся вскарабкаться на отвесную стену в конце верхнего коридора лабиринта Этот трюк требует быстроты и цепких пальцев, но в конце концов он удается (не зря меня отец в школу ниндзя отдал), и я, перепрыгнув пару пропастей, все-таки добираюсь до "Водомерок"

Игра Strider Hiryu создана фирмой Capcom и относится к жанру action RPG Соответственно и основное меню игры построено аналогично менюшкам большинства игр жанра и отображает

— уровень (не игры, но игрока) Level, увеличивается по мере прохождения игры от 1 до 10
— максимальная энергия защитного поля ("жизнь") H MAX
— максимальная емкость батарей поля ("жизнь") E MAX
(обе эти характеристики зависят от уровня и возрастают от 20 до 150 и от 10 до 100 соответственно)
— поражающая способность клинка S LEVEL, аналогично меняется от 2 до 10
— наличие возможности скользить и пускать мечом огонь
— найденные ботинки ("Водомерки", магнитные и "Молнии")
— найденные диски (от 1 до 6) и ключи (от 1 до 5)
— доступное вооружение и другие "полезности", сверху вниз (в скобках — кол-во единиц энергии батарей, расходуемое при одинарном применении) огненные сгустки, восполнение защитного поля 1-го уровня, искры, пускаемые по полу, высокий прыжок, возвращение на станцию, землетрясение восполнения 2-го и 3-го уровней (между ними — поражающие врага шары, подобные искрам, но способные передвигаться по полу и потолку)



А вще спустя пару минут — и до зажатого в угол беглеца Ключ от темницы Кайна у меня, пора возвращаться в Казахстан
5. Захватив на станции разрядник и ранец с батареей питания, я получаю возможность пускать искры в противника Емкость батареи — до 100 единиц, каждая искра отнимает 5, но всегда можно восполнить потраченную энергию, посетив станцию или отняв батарею у какого-нибудь робота Они, правда, вещи достаточно хрупкие, и при грубом хирургическом вмешательстве (ударе мечом) имеют тенденцию саморазрушаться Достаточно стабильные батареи лишь у рыб, да у стационарных разрядников, но эти "богатеи" мне еще не попадались Кстати, разборки с остальными врагами могут восполнить энергию моего защитного поля, так как контейнеры с питающим его дилитием (желтенькие такие) в останках андроидов и прочих железяк встречаются довольно часто А эффективность поля возрастает каждый раз, как мне удается расправиться с особо важным врагом Вдобавок увеличивается и поражающая способность клинка, и емкость батарей
6. В помещении тюрьмы ошивается некий подозрительный тип в броневой тележке и предлагает мне показать ему силу страйдера Неужели я во время прошлого визита рассекретился? Пока не поздно, надо исправлять ошибку Какого черта, у этого парня даже оружия нет! Он что, камикадзе? Дверь тесной каморки отходит в стену, и что я вижу? Кайн, бедняга, висит, прикованный к стене толстой цепью В ярости я разрубаю оковы мечом и, взвалив потерявшего сознание напарника на плечо, возвращаюсь на станцию
7. Хорошо, что удалось найти личные вещи Кайна В рукоятке его меча мы с Шиной обнаружили диск с таинственной фразой "Проект ЗАЙН должен быть остановлен" За объяснениями предлагается обратиться к Шефу организации страйдеров Я отправляюсь в Японию Теперь у меня есть синтезатор дилития, и мне больше не надо полагаться на "щедрость" противника Правда, восполнение 20 единиц защитного поля обойдется в 10 единиц энергии батарей
8. Роботы-самураи у входа в штаб-квартиру шефа отказались пропустить меня без предварительной записи Что ж, я уверен, их сумеют починить к моему следующему визиту Проход, ведущий в левое крыло, охраняли металлические летучие мыши — непрочные, как и все летучие создания В лаборатории шефа не оказалось, но мой старый знакомый, доктор Розенблюм, приладил к рукоятке меча одно из своих последних изобретений — генератор мощных волн перегретого воздуха Конечно, чтобы создать стабильную волну плазмы, потребуется некоторое время, но зато устройство работает без подзарядки долгие годы! А шефа я нашел в столовой, где он чуть не поперхнулся своим саке, узнав о проведенной нами операции по спасению Кайна Говорить он уже не смог, поэтому просто дал мне диск со своими соображениями "по поводу"
9. Свершилось! Синдикат, наконец, разобрался в тонкостях дрессировки найденных в недрах земли псевдорастений, способных испускать мощное электромагнитное излучение на частотах, близких к излучаемым человеческим мозгом Своевременная кормежка и микропроцессор, встроенный в нервную систему этих живых ископаемых, явили миру новейшее психотропное оружие, названное ЗАЙНом Нашим адептам, внедренным в администрацию Синдиката, удалось не только проникнуть в эту страшную тайну, но и узнать местоположение одного из псевдодеревьев, выращенного в Китае Нацепив на ноги усилители прыжка, я уж было собрался транспортироваться в Китай, но внезапно дверь центра управления станции открылась, и на пороге появился… Кайн, собственной персоной На ногах еле держится, не отошел еще от жестокой процедуры допроса, но зачем-то нацепил свой меч, а в глазах — странный блеск, зрачки расширены Ну, думаю, галлюцинации у парня, видения кошмарные И тут он бросается на меня с обнаженным клинком и кричит нечеловеческим голосом "Хирю, я тебя урою!!!" Я, конечно, в сторону отпрыгнул и по темечку его легонько рукояткой меча долбанул, чтоб успокоился, горемыка, а сам думаю "Что-то здесь неладно, не мог страйдер настолько ума лишиться, чтобы на своего напарника с мечом кидаться Не иначе, как это ЗАЙНа проделки, чтоб ему пусто было!" Медлить нельзя, сломя голову, я отправляюсь спасать мир Шина, позаботься о Кайне!
10. Вход в подземелье, упомянутый в диске шефа, оказался закрыт В поисках ключа, я спрыгиваю с утеса и после мягкой посадки начинаю обратный подъем по оккупированным какими-то мусоросборниками склонам Эти гады, завидев меня, начинали отплевываться колючими железяками, сильно затрудняющими мое дальнейшее продвижение Кое-как вскарабкавшись на вершину, я пленил находящегося там старьевщика и, посетив с его молчаливого согласия склад утерянных вещей, нашел очень полезную вещь — магнитные ботинки Где бы их опробовать? Металлические стены я заметил только в комплексе на Байконуре, туда мне и дорога
11. Память меня не подвела (еще бы!), второй выход из комнаты шерифа привел меня на дно длинной металлической шахты. Д…гий процесс подъема



по отвесной стене увенчался успехом, в правом конце чердака я нашел ключ от китайского подземелья. Удачно избежав знакомства с волнами острых ножей, летающих в мрачных коридорах, я вспоминаю о послании страйдера-пофигиста и вместо поездки на летающих платформах, спрыгиваю в шахту слева. Теперь, надев смертоносные "Молнии" на носки своей обуви, я могу не отвлекаться на разборки со слабенькими андроидами и всякой мелкой "роботней". К сожалению, облаченные в тяжелую броню боевые машины на такие "комариные укусы" внимания не обращают. Пример тому — нацепивший латы коротышка, словно танк прокладывающий себе путь в одном из коридоров. Даже фронтальная атака мечом не причиняет ему особого вреда, но этот глупец поддается на обманный маневр и, попытавшись перехватить меня в прыжке, получает проникающее ранение в спину.

Не знаю, чем руководствовались строители этого бункера, но после долгого подъема на лифте в шахте, полной медлительных пушек, мне пришлось опять спускаться вниз, но уже по другой шахте, в компании гигантских заградительных колючек. В сердце этой китайской аномалии состоялась долгожданная встреча со стационарными разрядниками. Теплый прием, оказанный этими железяками (три здорованных искры), не поколебал моей решимости подзарядить свои батареи за счет их источников питания.

12. Восстановив свое защитное поле, я преодолеваю финишную прямую — длинный коридор, ведущий в огромный зал, посреди которого шевелится зловещая груда плоти. ЗАЙНы, судя по всему, обитают если не в самом аду, то где-то в его окрестностях, поэтому в чертах псевдокроны представшего предо мной чудища легко угадывается классический дьявольский профиль. На столь близком расстоянии психотропное оружие ЗАЙНа бессильно, но Синдикат, весьма озабоченный проблемой безопасности своего детища, на случай вторжения поместил в зал охранника небольшого квадратного дроида, способного перемещаться по периметру зала. Стреляет этот страж из четырех стволов вертикально вниз, и то лишь когда пролетает под потолком, поэтому справиться с ним оказалось несложно. Пристроившись в хвосте дроида, я загнал его своим мечом к стене зала, где тот благополучно и скончался. Но ЗАЙН, как оказалось, еще не был готов к смерти, поэтому принялся забрасывать меня чем-то вроде гранат, но послабее. Нет, не нравится мне что-то его рожа... или что там у него вместо головы? Ладно, неважно, срублю-ка я эту кочерыжку, там видно будет.

Итак, сезон охоты на ЗАЙНов открыт!

Часть вторая. "Спасение мира — дело рук всех и каждого!"

13. Порадовавшись легкой победе, я возвращаюсь на станцию. С уничтожением ЗАЙНа манипуляции сознанием Кайна должны были прекратиться. Но ... койка в лазарете, где еще недавно почивал больной, оказалась пуста! Хорошенько расспросив Шину, я узнал, что Кайн, освободившись от мозговых пут, тут же покинул станцию. Полагаю, он отправился в Казахстан, продолжить свое неудавшееся задание. Как бы он второй раз в плен не угодил, придется мне срочно лететь на помощь. Вовремя созрел очерадной плод технической мысли, теперь я смогу вернуться на базу в любой момент, лишь бы хватило энергии в батареях для сигнала Шине. 30 единиц — почти вся их емкость в настоящий момент, но ведь на базе я смогу не только сменить батареи на свежезаряженные, но и подпитать свое защитное поле. Правда, для продолжения работы придется возвращаться к начальной точке местности, в этом деле новшеств не предвидится.

14. Ну, так я и знал. Лежит, напарничек, на месте своего приземления, спит богатырским сном. Хорошо еще, какой-нибудь уборщик его в мусоропровод не спустил. Вернул я Кайна в лазарет, а сам, значит, думаю — что ж это за надобность у него была, не мог разве меня подождать. Стоп, кажется та дверь, у лифта, она же все еще не открыта. А вдруг за ней скрывается еще один гость из преисподней? Ключ, найденный в китайском ЗАЙНохранилище, должен подойти.

15. Лабиринт пневмотруб в недрах байконурского комплекса особо не охранялся — вести о бесславной гибели первого ЗАЙНа сюда еще не дошли. Безошибочный инстинкт разведчика подсказал мне, что особую важность представляет правая часть комплекса. Именно там я встречаю наибольшее сопротивление со стороны противника. Именно там скрывался местный ЗАЙН, ничем не отличавшийся от первого. Разве что дроид охранный побыстрее стал. Но не намного.

16. На этот раз результатом поисков "на месте происшествия" явился диск, на котором сам Мэтик, мой недавний начальник, заявляет о своем решении взять под опеку ЗАЙН, выращенный в Африке! Ничего себе, интрижка получается! Эх, Мэтик, скоро ты пожалеешь, что послал на поиски Кайна меня, а не кого-нибудь другого. Что ж, как это не печально, но отныне мне предстоит сражаться не столько с Синдикатом, сколько со своими же братьями-страйдерами из бригады Красный Дракон. Шина, объявляй общий сбор! Надо кое-что обсудить.

17. Жаркий африканский климат, зелень непроходимых джунглей, птички злобные, жучки ядовитые, а в реке дремлют крокодилы — обстановка явно располагает к быстрым действиям. Надо срочно найти вход в систему пещер, обжитых спецотрядами Синдиката, иначе через полчаса у меня солнечный удар будет. Если, конечно, крокодилы раньше не съедят, или птички не заклюют. А еще с веток всякие страйдеры свисают, и каждый норовит в меня звездочку метнуть (ладно еще отвязаться не могут, крепления, видать, заело). Вдобавок ко всему, я постоянно головой задеваю о какой-то невидимый потолок, а вниз с верхушек деревьев лететь ой как



далеко, и шипы внизу ой какие колючие Вы не подумайте, что я жалуюсь, просто решил развеять тот романтический ореол, который обычно окружает спасающих мир героев Никакой романтики, просто тяжелая и, временами, нудная и однообразная работа Ну, наконец-то Я нашел вход в пещеру! Страйдеры, правда, по-прежнему свисают с потолка, и жуков на полу меньше не стало, но так смущавший меня экран-невидимка сверху исчез, и крокодилов я что-то давно не видел Спелеолога из меня еще в детстве сделать пытались, так что навыки имеются Самым сложным на оставшемся отрезке пути оказалось не соскользнуть с обледенелых платформ, курсирующих между замерзшим водопадом и лифтом, ведущим к третьему на моем счету ЗАЙНу Дроид-опекун еще более ускорился, но сами ЗАЙНы похоже, все на одно мерзкое лицо Нашел очередной (шестой) диск, с чем себя и поздравляю

Часть третья. Отмщение

18. Шеф Синдиката Фэйсис Клэй намеревается встретиться с Мэтиком-предателем в своем офисе в Лос-Анджелесе Хотелось бы верить, что мне удастся положить конец их сотрудничеству Из лаборатории прислали улучшенную версию дилитиевого синтезатора, а также куэйкер (от англ quake — трясти) — аппарат небольшого размера, вызывающий локальные землетрясеньица Надеюсь, мне не придется применить его по назначению

Странно, Кайна опять нет на станции И Шина куда-то исчезла Может, у нашего гения опять нашлись дела, не терпящие отсрочки?

19. Приключения в Америке начинаются со скачек То есть мне приходится то запрыгивать в углубление в полу, дабы переждать волну острых ножей (что-то подобное уже было в Китае), то выскакивать оттуда и, добежав до следующего убежища, нырять в него, дабы избежать следующей волны И упаси меня бог податься низменным инстинктам и присесть — под ногами тут же откроется люк пневматической трубы, и я благополучно прибуду в начало этого испытания Лишь третий по счету люк позволяет мне продолжить свой путь и, еще раз повстречавшись с камикадзе из Казахстана, проникнуть в офис мистера Клэя На толстом ковре, пропитавшемся кровью, лежит женское тело Шина! Ее убили эти безжалостные "железки" Нет, кажется она еще дышит! Я поднимаю ее на руки и пытаюсь вызвать программу телепортации на базу, но мои батареи опустошены боевыми действиями! Перед смертью Шина на мгновение приходит в сознание и шепчет "Хирю! Уничтожь Мэтика! Отомсти за меня " Что ж, каждый страйдер при вступлении в организацию знал, что его жизнь может быть прервана подобным образом Но эта девушка погибла не от рук врага Ее предал и убил тот, кому она верила, чьим приказам подчинялись десятки страйдеров И он заплатит за ее смерть!

20. Была ли смерть Шины напрасной, судить не мне, но неизбежная задержка в пути позволила Мэтику на этот раз избежать воздаяния за грехи свои Клэй убежать не захотел (или не смог), понадеявшись на крепость своего убежища из пуленепробиваемого стекла Не знаю, как пули, но мой верный меч разбил вдребезги эту преграду парой ударов Фэйсис допустил непростительную ошибку, и теперь Синдикату придется поискать себе нового управляющего В кармане пиджака "безголового главы" я обнаружил еще один ключ, от австралийского портала пневмолиний Захватив на базе последнюю разработку оружейников, я высаживаюсь на родине кенгуру в двух милях от цели

21. Пневмотруба, начинающаяся в Австралии, переносит меня опять в Африку, на этот раз сразу в пещеры Снова выбрав правый путь, я быстро добираюсь до близнеца уничтоженного афро-ЗАЙНа и по привычке отправляю его к отбывшему ранее братишке Обыскивая опустевший зал, я ожидал найти еще один диск или ключ, но нашел Кайна, последнюю жертву проекта "ЗАЙН" И чего это мне так не везет сегодня, с кем ни встречусь, тут же умирают? Надеюсь, я успею повидать Мэтика до вечера Кайн сказал, что этот злодей удрал в свою резиденцию на сателлит "Красный Дракон" Там его и найдут

22. Все защитные системы "Дракона" работают на полную мощность, и пол вокруг входного шлюза усеян острыми шипами Разбежавшись по наклонной плоскости, я без труда перепрыгиваю через первые ряды шипов, но дальше начинаются мучения С помощью подката оторвавшись от механических псов, я поднимаюсь на этаж и Вот оно, ужасное испытание пропрыгав по узеньким наклонным платформам, постоянно обстреливаемым с потолка лазерами, я должен разбежаться на последней и допрыгнуть до дверного проема в стене помещения С восемнадцатой попытки это удается и, потеряв часть энергии поля на шипах внизу, я наконец достигаю заветной двери Чем дальше, тем интереснее — опять выбрав правое ответвление, я доезжаю на пятой точке до зала, где меня ждет одна из последних моделей механического самурая Практически неуязвимая, она имеет все шансы с десяти ударов отправить меня в могилу, но и у нее есть ахиллесова пята В прыжке железяка слишком широко расставляет свои мечи (для равновесия, надо полагать), прыгнув навстречу, я бью своим оружием по одному из "противовесов" и тут же отбегаю в угол, уворачиваясь от образовавшегося волчка После нескольких ударов о стену, самураю удается прекратить вращение, но так ничему и не научившись, глупая машина повторяет свой прыжок После шестого "закручивания" в теле робота рвется жизненно важный проводок, и он исчезает в пламени взрыва

Если верить толстому ученому, стоящему у двери в сле-



Управление в игре:

А — удар мечом / использование выбранного оружия
В — прыжок
вниз — присесть
держать вниз + в сторону + В — скольжение в сторону (если активирована строка меню SLIDE IN)
держать вверх + Turbo A — сгусток плазмм (если активирована строка меню PLASMA ARROW) Другой способ — держать вверх, пока не заискрит клинок и, не отпуская вверх, нажать А
у стенм держать Turbo A, джойстик быстро нажать по направлению к стене и тут же в обратную сторону — Хирю зацепится за стену и, оттолкнувшись, подпрмгнет вмше
Start — пауза, Select — вход в меню
В меню — выбор действия кнопкой А, отмена вмбора — Select
В меню станции — вмбор пункта А, отмена предыдущего выбора В (по поводу пунктов TRANSFER — выбор точки на карте мира с последующей в нее телепортацией, ANALYZE — дешифровка информации с обнаруженных дисков, PASSWORD — завершение игрм, с вмдачей пароля и краткой сводки на текущее задание)

дующей комнате, за этой дверью спрятался Мэтик, но доступ внутрь блокируют две неизвестно где находящиеся системм На поиски уже отправилось несколько страйдеров, но и моя помощь может оказаться нелишней Поднявшись на несколько этажей, я иду влево(!) и разношу в клочья одну из упомянутых систем Странно, что никто до меня ее не нашел Осталось проверить проход справа, около которого ошивается паукообразнмй "бомбермэн" Проход ведет к огромному залу, весь пол которого усыпан смертоносными остриями Разрешить проблему помогает страйдер, расположившийся на отдых в комнатке, в которую я спускаюсь по лестнице у правого края зала Оказмвается, он нашел безопасный спуск где-то посреди моря шипов, но сам туда прыгнуть не решился, лишь отметил своим мечом место Отметину я нашел бмстро, но при спуске все же поцарапался о край люка Металлическая рыбина, обитающая в мутной воде преграждающего путь бассейна, завидев меня, от радости вмлезла на сушу и начала гоняться за мной на плавниках, периодически постреливая Однако присев у правого угла бассейна, я избежал ее жутких объятий и, "замочив" рыбину, вышел через шлюз на обшивку станции Тут опять пригодились магнитнме ботинки — с их помощью я поднялся к дальнему шлюзу и там нашел вторую заградительную систему Вернувшись к толстяку, я сильно удивил его зрелищем открытой двери Он тут же бросился на поиски своих сотоварищей, а я тем временем уже разбирался с последними защитниками Мэтика

И вот клятвопреступнику уже нечем прикрывать свое отступление Взяв в руки свой могучий меч, он пытается запугать меня, и не без оснований в рукопашной схватке у меня, как ни крути, нет шансов долго удержать свой клинок. Уж слишком сильно магнитное поле меча Мэтика. Пару раз сбегав за вырвавшимся оружием к углу комнаты, я начинаю ощущать безудержное падение мощности моего защитного поля. Шутка ли, каждое столкновение с грозным противником отнимает 20 процентов всей энергии. В отчаянии, я вздымаю руки с зажатым в них мечом к небу и... сгусток плазмы, порожденный клинком, выбивает оружие из рук Мэтика! Тому ничего не остается, как бежать за ним, подставляя мне свою незащищенную спину

Так был изничтожен мой кровнмй враг, бмвший бригадир страйдеров Мои погибшие друзья отомщены, и мир почти спасен Почти, потому как растет еще посаженное на станции псевдодерево Югдежирал, разродившееся недавно ЗАЙНовыми деревьями, и пока оно существует, я не смогу спать спокойно

23. А вообще, чего это я волнуюсь? Только профессора всякие, что по "Дракону" шастают, думают, что этот саммй Югдежирал — жутко опасное исчадие ада На самом деле, как оказалось, оно не сильно отличается от четырех уже разрушенних "деток" Вместо дроида-охранника — "долгоиграющие" молнии, да семена-бомбм поэффективнее стали малость Но, восстановив свое поле с помощью новейшего дилитиевого синтезатора, я в десять секунд срубаю псевдокрону монстра и... И все! GAME OVER!

Эпилог

Нет, все-таки расскажу еще, почему я назвал описанное задание последним Дело в том, что я ушел из страйдеров Мирно ушел, никто и слова не сказал. Сейчас работаю тренером, учу детей на палках сражаться А причин... Неправильным было все, чем мы в организации занимались Человеческая жизнь не может оцениваться наравне с материальными затратами И если кто-то берется решать что будет лучше для цивилизации спокойное, медленное развитие или "хирургическое вмешательство" с целью скорейшего достижения цели, то результаты малейшей ошибки могут бмть ужасны Ведь и Мэтиком, я думаю, двигало не желание быстрого обогащения или власти над миром а все те же "вмсшие" цели Государство, владеющее ЗАЙНом, могло бы стать идеальнмм, а если посмотреть в мировом масштабе? Нулевая преступность, отсутствие недовольных, каждый выполняет свою работу с удовольствием Земля становится всепланетным ульем? Нет уж, каждый человек должен сам вмбирать свою судьбу, а не играть роль, написанную для него кем-то другим, пусть этот "кто-то" и считает себя самым умнмм В конце концов, перед Богом все равнм

Strider Cant

P.S. Есть версия этой игры и на Мегадрайве Называется она, правда, просто Strider и по жанру — "просто" боевик

TOX CRUS

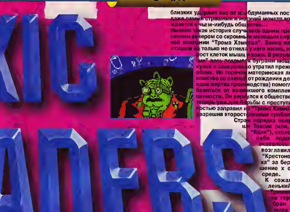
Всем вам, наверное, не раз приходилось слышать рассуждения умных людей на тему "Двадцатый век — век науки и техники". Действительно, за не завершившееся еще столетие научная мысль человечества сильно рванула вперед, все больше и больше ускоряясь по мере падения нравственных и финансовых барьеров. Как же нам все-таки повезло, что мы родились именно в конце двадцатого столетия, а не когда-нибудь в эпоху средневековья. Ведь еще три-четыре десятилетия назад ни один советский ребенок и предположить не мог, что его дети научатся покидать жутко надоедающую временами реальность и путешествовать по насыщенным приключениями мирам видеоигр! Как тут не понять геймера, которого угораздило слишком рано появиться на свет — после победы в рыцарском турнире и гонках на колесницах ему просто ничего не оставалось, кроме как пойти да истребить всех Змеев Горынычей да зеленых до неприличия пришельцев, некстати пытающихся наладить контакт с земной цивилизацией... Неудивительно, что с тех пор ни одна здравомыслящая летающая тарелка близ людских поселений не приземлялась (Горынычей, судя по всему, тоже не шибко много осталось).

И все же о вреде, принесенном запоздалым появлением научно-технических разработок, за недостатком информации распространяться не буду. Куда более актуальна в наши дни проблема обратная: не в меру расплодившиеся промышленные гиганты и производимые ими изделия (автомобили, ядерные бомбы и пластиковые бутылки) за недолгое время своего существования преуспели в изменении окружающей среды гораздо больше, чем все Горынычи и пришельцы вместе взятые за тысячелетие земной истории. А ведь любая значительная перемена в погодных условиях планеты, согласно теории Дарвина и книгам виднейших писателей-фантастов, рано или поздно приведет к значительным изменениям в обличии и характере населяющих ее существ. Стоит ли удивляться неспадающей популярности жутких историй о людях-мутантах, животных-мутантах и прочих мутапутах? Меня лично поражает другое: несмотря на многолетнее брожение по игро- и видеотекам в поисках очередного фильма или игры про черепашек-ниндзя, люди продолжают писать нам письма о злобных (!) мутантах, жаждущих захватить власть над миром. Ну вот представьте, что вас облили биологически активной жидкостью (то есть, "мутагеном"), и вы, взглянув на себя в зеркало, узрели наконец-то "в живую" предмет нашей беседы (то есть, "мутанта"). Неужели первой вашей мыслью будет "пойти и завоевать мир", или "напугать до смерти классную руководительницу", или "скушать на ужин парочку пенсионеров"? Уверен, что нет (хотя встречаются еще в нашем обществе психически не вполне здоровые люди) — эти мысли посетят вас [illegible] тогда, когда очередной случайный прохожий, посмотрев в вашу сторону, с громким визгом начнет шарить по земле в поисках чего потяжелее. Но и в такой сложной ситуации сознание собственной силы не позволит вам выйти за рамки необходимой самообороны, предать память о тех, кому вы по-прежнему дороги, независимо от обличия. Угроза потерять уважение и поддержку со стороны [illegible]

TURTLE NINJA 5

Управление в игре:

Стрелки — перемещение героя
A — прыжок
B — удар
Start — пауза
Select — суперудар (просто, но не очень удобно — джойстиков с Turbo-Select я еще не встречал)



близких удержит вас от необдуманных поступков. Ведь даже самый страшный и могучий монстр временами нуждается в чьем-нибудь обществе...

Именно такая история случилась одним прекрасным весенним вечером со скромным молодым служащим крупной компании "Трома Хэмикал". Ванна из химических отходов не только не отняла у него жизнь, но и ускорила рост клеток мышц и кожи. В результате "везунчик" весь покрылся буграми мощнейших мускулов и совершенно утратил прежний внешний облик. Но горячая материнская любовь и знакомство со слепой от рождения девушкой (еще одна жертва производства) помогли юноше избавиться от возникшего комплекса неполноценности. Он вернулся к общественной жизни, теперь уже для борьбы с преступной деятельностью заправил из "Трома Хэмикал", попутно разрешив второстепенные проблемы горожан. Страж порядка получил прозвище Токсик (или, по-нашему, "Ядик"), сколотил команду себе подобных (коих оказалось немало) и возглавил движение "Крестоносцев Токсика" за бережное отношение к окружающей среде.

К сожалению, маленький городок Тромавилль, родина героя, был выбран сильными мира того на роль важного промышленного центра, поэтому приключений Токсика и его сподвижников хватило на несколько полнометражных фильмов и целый мультсериал, который, как уж повелось, привел к созданию на множество игровых платформ игр "по мотивам". Вариант игры для 8-битной Nintendo, выпущенный компанией BANDAI, оказался не слишком привлекательным (главным образом, я думаю, из-за своей сложности). Поэтому второе ее издание вышло со встроенным бессмертием героя и под гордым названием Ninja Turtles 5 (четвертой частью этой игровой серии в народе именуется удостоенная внимания Великого Дракона TMNT Tournament Fighters). Весьма рациональная идея, учитывая схожесть этой игры с 2-ой/3-ей частей "черепашки" (выпущенные достопочтенной фирмой Konami, эти 2,5-мерные "сайтскроллеры" являются, на мой взгляд, лучшими в жанре уличных драк). К тому же выразительная физиономия Токсика, увенчанная цветной ленточкой, на экране практически не отличается от рожи знаменитых рептилий. Ну если, конечно, не обращать внимание на левый нижний угол экрана, где она изображена с достаточным увеличением. Сделано это для демонстрации настроения героя: в нормальной ситуации Токсик улыбается, от удара противника жизнерадостный оскал на время сменяется гримасой боли, ну а перед смертью наш герой делает большие глаза и пытается выразить свое отношение к происходящему всякими нерусскими словами. Кстати, там на черной полосе внизу отображаются энергия героя (точнее, отображалась, в первоначальной версии игры), количество жизней (к сожалению, убывает при падении в пропасть), набранные очки и собранные единицы оружия — метлы. В начале каждого этапа у вас имеется одна метла, ею можно неплохо помахать перед носом у врагов (радиус действия все ж побольше, чем у кулаков), пока те не ис-

Несколько полезных советов начинающим прыгунам:

1) прежде чем покинуть твердую почву, убедитесь, что тень вашего героя находится на одной горизонтали с предполагаемой площадкой приземления, отталкивайтесь всегда изо всех сил;

2) в момент приземления ищите свою тень — она на фоне пропасти не видна, но должна проявиться на площадке. Перед очередным прыжком поместите тень в центр площадки и хорошенько оттолкнитесь;

3) после битвы с искрометным монстром (ее лучше вести посредние правого края экрана) перед прыжками проводите разведку (прыжок вперед с разворотом в воздухе), так как в засаде сидят бонус-бочки, и они в ответ на эту провокацию спрыгивают не на вас, а в пропасть.



хитрятся Токсика ударить и выбить у него из рук опасный предмет. На некоторых уровнях можно довольно просто раздобыть себе еще метел, постучав по банкам с химическими отходами. Кстати, если этого не делать, то в ядовитую гадость рано или поздно начнут пикировать голодные птицы и, нахлебавшись отравы, в предсмертном порыве рыгать на обленившегося героя. Сбор двух метел позволяет метко бросить одну из них в противника, а силы трех оружейных единиц хватает на запуск энергетических сгустков. На самом деле, можно собрать и больше метел, но это вряд ли это кому-нибудь понадобится.

Как и "черепашьи" игры, Toxic Crusaders имеет незамысловатый, но вполне подходящий сюжет. Иноплан[illegible] монстр Доктор Киллемофф поселился на островке близ Тромавилля, наплодил себе помощников, пригласил в образовавшуюся армию земных мутантов, не согласных с проводимой Крестоносцами политикой, и без всяких там угрызений совести взял да и похитил Ивонну, голубоглазую подружку Токсика, да за компанию и всех Крестоносцев. Ну, за исключением самого Токсика, разумеется. А тот как раз пирушку для своих друзей устраивал по случаю удачного разгрома очередной экологически грязной фабрики, поэтому ничего о похищении не знал, пока не наступил час Х. Из приглашенных на вечеринку явилась лишь мамуля Роза, вся в слезах и без подарка. Она-то про выходку Киллемоффа все знала, ее тоже похитить хотели, да в грузовой вертолет не влезла. А тут еще передача по телевизору началась, поздравления юбилярам и именинникам раздавали, а в ней сюжетик такой интересный, посланьице от злодея главному герою. Поздравляю, мол, тебя, с трудовыми успехами; если хочешь друзей своих повидать, приди и возьми... Так и порешили.

Взял Токсик свою любимую метелку и отправился в недолгий путь, наводить порядок. Подумаешь, какие-то шесть этапов пройти, да еще с паролями и непробиваемым здоровьем вдобавок!

В нашем журнале мы уже давали пароли этой игры (на все уровни, кроме последнего), но довольно давно. Я их на всякий случай тут снова написал, вдруг пригодятся.

1. Битва за чистоту начинается на улицах Тромавилля, неподалеку от зоомагазина. Последнее обстоятельство немаловажно, так как в этот самый магазин можно зайти и приобрести себе верного друга. Впрочем, особой надобности в этом нет — друг предназначен для помощи в борьбе с мерзкой кучей слизи, вообразившей себя боссом этапа, но Токсику Бессмертному эта подмога не понадобится. Врагов на уровне всего два вида: мусорщики, пытающиеся плеснуть в героя из канистры с

Утро тяжелого дня

Бонус-бочки наступают... и проигрывают

Прыгучая охрана грузовичка.

отходами, и одетые в защитные комбинезоны с ракетными ранцами "ликвидаторы". К первым можно без опаски приближаться по вертикали и "выносить" суперударом, разобраться со вторыми так просто может не выйти из-за их гигантских прыжков. Вообще драки происходят гораздо быстрее, чем в "Черепашках" или "Двойном Драконе" — все противники весьма подвижны, любят пострелять и больше одного суперудара не выдерживают. После удачной покупки Токсик продолжает свой путь в парке, где вместо урн стоят неизменные канистры с зеленой гадостью, причем почти все протекают — потренируйтесь в прыжках через ядовитые ручейки. В конце аллеи стоит грузовик и, разделавшись с охраной, в его кузов наш герой и лезет. Дальний угол здоровенной фуры оккупировала пресловутая куча слизи. Она пытается плюнуть в Токсика чем-то неприятным — настолько неприятным, что, получив по зубам от разностороннего мутанта, долго страдает от болей в желудке (или что там у нее внутри). Если с самого начала "попасть в фазу" и бить по раздувающимся щекам чудища, можно выйти из боя без единой царапины (впрочем, что это я, какие царапины?..). Поверженный враг выпускает на волю первого Крестоносца, Майора Ужастера, а сам под шумок удирает на Тромавилльскую фабрику (ту самую, из-за которой праздник намечался). Токсик в это время учит наве-



жавших со всех сторон журналистов сажать деревья. Дело, конечно, нужное, но кто будет с врагами-то биться?

TOXIE WON! Tromaville Times

Пароль на второй уровень — 7871 (или 3276).

2. Пора наверстывать упущенное время, пока очищенную фабрику вновь не прибрали к грязным рукам. Над опустевшим шоссе, ведущем к цели, медленно поднимается луна, испещренная явными следами пребывания Доктора Киллемоффа. Враги те же, идти недалеко, скоро Токсик проникает на территорию фабрики. Из разлетающихся со звоном окон в него летят тяжелые предметы — избежать их можно, встав в промежутке между окнами. Перед входом в цех ездит напоминающий зомби рокер (не надо было ему таранить цистерны с соляной кислотой). Он вооружен бутылками с едкой смесью и метко их бросает в героя. Если откровенно, я так и не понял, как его честно забивать, но эта проблема не актуальна. Просто встаньте на пути Костяной Головы и бейте изо всех сил в нужном направлении. Скоро вы встретитесь с Пустозвоном, вторым спасенным приятелем. Что-то пробормотав про экономию воды и газа, Токсик уходит в темноту цеха "замороженного" производства.

Пароли — 5401 или 7525.

Ущербная зона — последствия визита Киллеморфа.

Один на всех, метла на одного.

3. Ну что я вам говорил! Фабрика опять заполнена вездесущими канистрами. Слабо собрать три метлы? Дальше начинается кое-что новенькое. Вам предстоит пропрыгать по квадратным платформам на верх высокой башни. Учтите, экран движется вверх и только вверх, и неудачный прыжок приводит к потере попытки. Особого умения здесь все же не потребуется — просто своевременно бейте догоняющих вас птиц и не прыгайте грудью на бочки, что сбрасывают вниз "защитники крепости". Как только научитесь правильно выбирать момент для прыжка, тут же попадете на экран к недобитому боссу. Он опять съел чего-то не того и теперь рыгает огненными шарами, в остальном разницы ни на грош. Охраняет он Свалочника, так что теперь в заключении остался лишь один Крестоносец и несравненная Ивонна (была бы еще и глухонемая — вот вам идеал японской женщины).

Пароли — 6971 или 8956.

Горячая ванна "из молока тигровых коров".

4. Где-то раздобыв скейт, Токсик мчится к вертолетной площадке. Разведка у Киллемоффа поставлена не слабо, так что враги, атакующие его на этом этапе, тоже не

Цвет невидимости — голубой.

...-то сегодня Карлсоны разлетались.

...происх... дени... боч... раскрыт...



в тапочки одеты. Помимо уже поднадоевших "стариков" встречаются также летучие стрелки (толстые твкие — захочешь не промахнешься) и неподвижные препятствия в виде заграждений (их лучше не объезжвть, а перепрыгивать). Вах, совсем забил рассказать вам о злобних бонусовых бочках. Они встречаются на всех иачальных этапах и прмгвют, хитро позвякивая спрятанными внутри призами. А призы бывают следующие: тарелка с едой (или не понадобится), единица оружия мутантского пролетариата (спорный вопрос) и повязка на вашу большую голову (нужна безусловио, так как позволяет бмстро носиться по экрану и всех убивать одиим касаиием). Для их добычи надо, как правило, разбить бочки две или три.

Босс ив уровня тоже толстый и всеми своими повадками напоминает мячик с автоматом. Бой происходит на вертолете, с которого вниз лучше ие падать. К противнику держитесь поближе, иначе заскучает и стрелять начнет. Ежели ему попрыгать вздумается, повремените с избиением и попытайтесь отбежать (можно, конечно, и иа месте стоять, но так недолго и играть рвзучиться — шутка). Наказав гада, вы его тем самим несказанно обрадуете (ои уже давно мечтал дезертировать из армии Киллемоффа, да никак решиться не мог), а сами получите последнего товарища, Нотузоиа, да вражий вертолет в придачу.

Паролей на следующий уровень много, выбирайте свои: 7011, 4848, 8248 и 8698.

5. По воздуху вы быстро достигаете очистных сооружений города. Отсюда ваш путь лежит под землей и водой к острову инопланетного злодея. Сточные люки в канализационной трубе образуют гигантские водовороты флуоресцирующей жидкости, и если вы позволите им себя засосать, то окажетесь в начале уровня. . или следующего этапа, коли догадаетесь влезть в самую дальнюю воронку. Временами из сточных вод вылезают роботм, прицельно запускающие ракетм. Их надо бить два раза, это вам не хиляки в скафандрах.

Вторая часть уровня чисто двухмерная· Тохсик плывет под водой, вид сбоку. Если хотите поскорее закончить плавание, не отвлекайтесь на зубастмх рмб и "пукалок" на дне реки, просто уворачивайтесь. У рмб явно общиe корни с бульдогамн — будучи укушенным, оторвать их от себя довольно сложно, надо быстро вертеться и махать метлой. Водолазов с пневморужьями лучше сразу убивать, иначе скоро станет сложно уворачиваться от пузырьков-снарядов.

Чтобы благополучно выбраться на берег, Токсику требуется пустить ко дну (b5) батискаф, для чего следует хорошенько отдубасить передний купол этой надоедливой машины. От выпускаемых врагом ракет можно увернуться, но встреча с манипуляторами судна практически неизбежна, так что не волнуйтесь понапрасну, жмите на "Select" и ждите финального гонга. А вот с паролями на этот раз облом, в противовес предыдущему уровню. Их попросту не дают ..

6. Логово Киллемоффа располагается в подвале полуразрушенного музея. Ловушек на уровне хватает: из люков в полу вылетают ракеты. из стен — длинные копья. Бо-

Любимое место обитания ниндзя (черепашек, Секторов и т.д.)

Трое на одного? Непорядок...

Вот теперь все по правилам!

А может, у них любовь?..

Не суйте палки в колеса!

Критика сверху.



Тень, а ты где? Ау-у-Аа-а-а...

Стой, кто идет?

иусовые бочки стремятся расплющить героя, порубавшего стольких "товарок". Под конец даже произойдет небольшое землетрясение, сопровождающееся обвалом потолка. Летающие тарелки, на этот раз, нападают парами. Пока вдвоем, они летают кругами, периодически пуская лучи. Встаньте на правой границе их траектории и в прыжке бейте их ПО ОЧЕРЕДИ, иначе оставшаяся в живых тарелка сильно ускорит свое передвижение, и выбить из нее дурь будет намного сложнее. Добравшись до шахты лифта, оттолкнитесь от пружины гравитационного трамплина и летите возле правой стенки, там можно взять дополнительную жизнь. Более чем уверен, вам она пригодится. Ведь Токсику осталось преодолеть самый сложный участок пути — палубу космодрома. Множество пропастей с крохотными островками-пружинками не раз предоставят вам возможность лицезреть "гамоверную" картинку.

В лучших традициях конамиевских игр, в конце два босса. Первый из них, плоский бронепоезд с отвалом, ездит взад-вперед, очищая рельсы от сбрасываемых сверху шипов. Тактика тут нулевая — просто бегаешь за ним туда-сюда и бьешь по механической морде. А уж затем идет всезавершающая битва со Шреддером... в смысле, с Киллемоффом. Они, кстати, тоже не сильно отличаются: оба высокие, оба в шлемах металлических. Это потому, что у них у всех морды несимпатичные, не то что у Тохсика. Так вот, бегать этот монстр не умеет (или не любит), поэтому отходить от него далеко не стоит — телепортируется, да еще шаром огненным угостит. А вблизи он вполне безобидный, только пихаться любит, поэтому как ударите — тут же отходите в сторону. После двух десятков ударов мечом с этого мута-переростка слетит, и обрадованный Токсих выплюнет в мерзкую рожу Киллемоффа все накопившиеся чувства.

Горящая метла... Как это символично!

I'll be back!

Тот, понятно дело, такой концентрации эмоций не выносит и со всех ног бежит к своему кораблю. А к победителю наощупь выходит Ивонна, откуда-то из-за горизонта прибегают отдохнувшие Крестоносцы. И все дружно бегут на отложенную пирушку, ведь поводов попраздновать сейчас хоть отбавляй!..

Eler Cant

P.S. В описании были использованы материалы из письма Eagle, г. Москва

СКАЛОЛАЗ

Фильм, снятый где-то еще в 1993 году, уже давно собрал полагавшиеся ему лавры и кассовые сборы; практически одновременно выпущенные на всех приставках игры "по мотивам" пройдены по несколько раз и теперь пылятся на полках — казалось бы, о приключениях отважного спасателя вновь заводить разговор уже поздновато, поезд ушел и догонять его незачем. Но в наш адрес все еще идут нескончаемым потоком письма, гордо озаглавленные: "Cliffhanger (или Kliff hunger, или еще как — вариантов много), 8 бит!" Ну что с вами делать, сами написали — теперь читайте!..

Прежде всего разберемся с авторскими оценками игры. Всем нам (и рядовым геймерам, и могучим производителям видеоигр) давно уже известен тот факт, что первым делом, начиная знакомство с новой игрой, большинство людей обращают внимание на качество графики. Однако является ли эта характеристика решающей в общей оценке игры? Цитирую: "Игра не отличается хорошей графикой, НО..." — этой фразой начинается добрая половина поступивших к нам описаний. В том-то и дело, что играют в игру не для того, чтобы усладить свой взор шедеврами анимации и отсканированными пейзажами. И даже не для того, чтобы проследить за жутко навороченной сюжетной линией, коих в последнее время для игр напридумывали немало. Игра, прежде всего, это один из немногих способов безопасно и доступно нарушить однообразие окружающей действительности и принять личное участие в самом настоящем ПРИКЛЮЧЕНИИ.

В какой-то степени это относится и к чтению книг. Но если от читателя требуется немало воображения для того, чтобы отождествить себя с книжным героем, то геймеру для той же цели нужен лишь удобный джойстик плюс несложное управление в выбранной игре. А приключение — это прежде всего обилие неожиданных действий различной степени приятности, на их нехватку в "Cliffhanger" никто из авторов не жаловался. Ну, а графика... утешайте себя тем, что вам уже не приходится играть на программируемых калькуляторах и ламповых компьютерах.

Добавлю еще, что меня лично в играх сильно радует наличие хорошей музыки. И если весь звуковой спектр игры состоит лишь из одной мелодии в четырех аранжировках, то это иначе как промахом создателей и не назовешь (даже если мелодию эту написал сам Джерри Голдсмит, известный автор "саундтреков" к голливудским фильмам). Но хватит о грустном, приступим к игре...

Не знаю, стоит ли мне о сюжете игры здесь рассказывать — он мало отличается от сюжета фильма (еще бы, ведь игру сотворила знаменитая Sony Electronic Publishing Company, уже не раз эксплуатировавшая подобным образом успех "блокбастеров"). Ну да ладно, не зря же старался Сергей Завьялов, приславший перевод всей данной в игре истории..

Итак, летели в небе два самолета: один — правительственный, с тремя большими чемоданами свежевыпеченных купюр Центробанка (да не российского, успокойтесь), а другой — частный, по имени "Джет стар", и без чемоданов. Но на первом находился еще агент ФБР, обуреваемый жаждой наживы (нет, его не Купер звали, и не Трэверс, а... Трэвис, правильно) и потому желающий переправить деньги своим деловым партнерам со второго самолета. Он хладнокровно застрелил всех охранников и пилотов в зоне видимости и уж было перелез с чемоданами по канату на "Джет стар", подальше от намеревающегося взорваться места преступления. Да вмешался некстати выживший честный агент ФБР и продырявил из именного автомата что-то важное в хрупком летательном аппарате заговорщиков. Такое важное, что "Джет стар" тут же спикировала на заснеженные склоны проносящихся внизу Скалистых Гор. Бандиты, к их несказанному удивлению, выжили, но три чемодана в процессе жесткой посадки с каната сорвались. 100 миллионов долларов очутились в совершенно неприемлемых для них, и для их владельцев тоже, условиях. Предусмотрительный Трэвис, правда, запасся отслеживающим устройством, очень точно отображающим местоположение чемоданов на схеме горного массива, но вот беда — никто из шайки не умеет лазить по столь сильно пересеченной местности. Тут в лысеющей голове главного налетчика, бывалого террориста Куалена, родилась гениальная мысль дать по радио сигнал S.O.S и прикинуться туристами-любителями, поголовно страдающими сахарным диабетом. С местной спасательной станции тут же отправляется на помощь пара ветеранов-скалолазов, Гэйб Уокер и Хэл Митькович (это не я, это наши читатели прикалываются). По фильму до самолета они добирались вместе, но в фильме еще много чего было, о чем в игре и не упоминается, так что идти Гейбу, под вашим руководством, придется в одиночку, от самой спасательной станции...

Уровень 1. Так как вы еще не нашли самолет бандитов, то единственными врагами Гэйба на первых порах будут птички, лисички и снежные комочки (злобные такие, в засаде сидят...висят...). Первые пикируют быстро и прицельно, поэтому их лучше сбивать ударом ноги или быстро бежать вперед. Чтобы бегать, нужны шипованные ботинки, которые лежат возле первой канатной переправы. Кстати... не

Управление:

A — прыжок
B — удар рукой / применение оружия
вверх+B — удар ногой / выстрел из пистолета вверх
вниз+A — смена оружия
вбок+вверх — бег



CLIFFHANGER

"Не спи — замерзнешь..."

знаю, в чем тут дело, но многим моим знакомым долго не удавалось зацепить Гэйба за проклятущую веревку. Дело-то нехитрое, нужно лишь расположить в верхней точке прмжка руки скалолаза точно на веревке. Чернобурме лисм (или это волки такие, карликовме) малость живучее своих пернатых коллег и после первого вашего удара не дохнут, а наносят ответный удар, поэтому их лучше перепрмгивать и сбивать со следа. Все проласти, кроме последних перед утесом с исковерканным фюзеляжем неверху, можно преодолевать лрыжком с места — это даже безопаснее, слешка в горах до добра не доводит. Только не ошибнтесь в оценке края обрывов, ведь внизу оступившегося героя ждут смертоносные острив, а CONTINUE в игре только три.

Поднниматься по утесу к мниммм больным вам придется долго. Природа разыгралась не на шутку, и на склонм, увешанные веревочными лестницами, обрушился жуткий каынелад! Как ни странно, удары летящнх булыжников не особо угрожают здоровью Гэйба, но мешают передвижению по лестиицам. И все же ломните, что ваш герой — прежде всего человек, поэтому падение с большой высоты даже на ровную площадку может закончиться его гибелью. (Махонький такой самолетик.)

А вы заметили, что создатели игры допустили еще один промах, разбросяв ло всему первому уровню мешки с деньгамн? Происхождение мешков очевидно — отпочковались во время катастрофы от переполненных чемоданов. Для чего — тоже несложно догздаться, по фильму Гэйб пустил не одну пачку халяеных денег "на дрова", холодно ведь, а куртки-то его хитрые бандиты лишили. Но с чего бм вдруг еще ни о чем не лодозревающий спасатель, едва покинув базу, начал обращать в пепел первые попавшиеся "зеленме" у вечно горящего костра?! Что он, с самого нвчала на дело в одной рубашке вышел?

Уровень 2. Картм раскрытм, враги взяли Хэла в заложники (может, он раньше вас пришел?), а Гэйбв на радостях лопмтались пристрелить. Ну он, конечно, обиделсв и убвжал в лес, собирать деньгн нв вмкуп (благо успел на экрвн прибора глянуть, пока возможность такая была). Подручные Куолена, похватав быстренько ножи н виитовки, тут же бросились на перехват. Численность их возросла, по сравненню с фильмом, раз в десять, но зато и Гэйб, вдобавок ко своим гипертрофированнмы конечностям, получил целый арсенал. Точнее, получит, если вы внимвтельно облазите все закоулкн. Первой обновкой наверняка окажется нож — очень мощное оружие, не то что слабенькие револьверние пули.

Вон как им орудует молодец, вросший в землю у опушки высотного леса! Если вам все же удастся прорваться через заслон его кинжалов, то вас приятно удивит тот факт, что в ближнем бою абсолютно все (!) бандитм — нули без палочки. Если, конечно, не идти наперекор здравому смыслу и не пмтаться сбить с ног противников, находящихся выше вас но склоне горы. Вообще драться лучше ногами (они длиннее).

Вторая часть уровня — чемпионат по прыжкам в длину. Победитель сохраняет жизнь. Учтитв, что после прыжка герой может продолжить бег без остановки. Кучи снега, нависшие над пропастью, стоит предварительно сбросить, иначе полетите вниз в их комлании. Ваш путь иногда разветвляется: понизу идти безопаснее в плане врагов и выгоднее в плане призов, но и возможностей сорваться вниз там больше. Перед боссом уровня, стерегущим вход в Мемориельную Хижину Дяди Тома (на самом деле Гордона Дугласа, но вм его не знаете), разбит еще один костер. Не торопитесь тратить награбленное не вами, босс— безоружен! Тем более, что чем ближе вы к концу игры, тем больше денег придется жечь для достижения заметных результатов. Внутри громадной Хижинм на полкех лежит тот самый обещанный (house) арсенал. А еще там есть один Up (жизнь, значнт) и две Down (старые четвероногие знакомме). При прыжках не разбегайтесь.

Уровень 3. Гэйб заночевал в тепле Хижины и спросонья чуть было не пристрелил Джесси, беспокойную подружку со станции, прилетевшую на вертолете налаживать связь



с утерянными спасателями. "Успокоив" своим рассказом, он ее послал... обратно, за помощью. А по фильму она еще какое-то время с ним бродила...

В лесу на одной из веток висит чемодан, на остальных — тормозные стрелки, прикинувшиеся сучками, а так же их запасные револьверы и ножи. Чтобы свалиться в пропасть на этом этапе, надо сильно постараться.

А теперь вспомним лихую саночную поездку из фильма, где в роли санок выступал еще один подручный Куолена. У вас есть шанс ее повторить! Потенциальный "извозчик", правда, себя еще таковым не считает и закидывает Гэйба камнями, но, получив десяток ударов в корпус, внезапно успокаивается и кротко ждет, пока пассажир устроится поудобнее. Только не забудьте в конце спуска посильнее оттолкнуться от обреченного недруга, чтобы допрыгнуть до противолежащего края пропасти.

Уровень 4. Подустав от перестрелок с бандитами, Гэйб лезет в ледяную пещеру. Там его жизни ничего не угрожает, кроме летучих мышей (те же птицы, но плохо заметны на темном фоне) и сосулек-сталактитов. В верхней части пещеры можно пособирать оружие, но обнаружившего вас в конце уровня чернокожего бандита лучше забейте ногами. Как в кино...

Уровень 5. Дальше по сюжету у нас запоздалый взрыв бомбы в уже оставленной Гэйбом пещере и жестокое убийство бандитами наивного чукотского дедушки — пилота спасательного вертолета. И заодно уж, чтоб дальше не отвлекаться — захват в заложницы заплутавшей и обознавшейся Джесси. Так как Хэл уже сбежал, Гэйб решает обменять подружку на собранные деньги. Место встречи с Куоленом изменить нельзя, но отбившиеся от банды "вольные стрелки" об этом не знают, поэтому пытаются остановить опаздывающего на свидание скалолаза. Что ж, если еще не настрелялись вдоволь — потешьте себя напоследок. Иначе просто перепрыгивайте бегущих навстречу врагов и широкие горные реки. Последняя преграда — заледеневший водопад(!), по иззубренной поверхности которого очень круто взбираться, если на руках — особые защитные перчатки. Прыгните с места вашего появления влево, и вы их получите. Восхождение лучше проводите над какой-нибудь платформой, иначе удачно свалившийся сверху булыжник скинет вас "на самое дно самого глубокого ущелья". Где-то слева есть уступчик со вторым чемоданом. Как доползете до верха, встаньте на ноги на левой стороне экрана и, очутившись на поверхности, бегите вправо на встречу с главным своим противником.

Уровень 6. Перед боем прихватите последний чемодан и револьвер с неограниченным числом патронов. Последний не прячьте, из него вы будете расстреливать вертолет. Можно было бы, конечно, и мешком с деньгами по винту шарахнуть, но зачем усложнять дело. Нет в игре такого оружия как "мешок". Ножи, пистолеты есть, еще взрывчатка всякая местами попадается, а мешки... Десяток пуль в корпус "мясорубки" всадить — это не проблема. Вертолет тоже отстреливается, но все время мажет, поэтому вскоре с грохотом падает у скалы. Осталось лишь сбросить чудом спасшегося Куолена с вершины Лестницы Биткера. Это избиение мне чем-то напоминает финальные схватки 8-битного "Терминатора-2" и разноформатного "Короля-Льва". Заманиваешь вражину на финишную прямую и пинками его, несчастного, запихиваешь прямиком в могилу нерукотворную.

Тут и фильму конец, и игре конец, а значит — и описанию нашему. Писали его, не щадя разноцветных паст и карандашей, следующие выдающиеся из общей массы геймеры: Foxy из Братска, Александр Жабин из Электростали, а также Чурюкин Сергей из Белгорода! Последнего из списка стоит отметить особо, он не только прислал самое большое и подробное описание полюбившейся игры, но и проиллюстрировал его наилучшим доступным образом — нарисовал с достаточной степенью точности карты всех этапов игры. К сожалению, по причине нехватки места, мы не смогли напечатать всю его работу, но небольшой кусочек этой рукописи здесь все же уместился.

Выражаю благодарность Гамаюнову Андрею из г.Малмыжа Кировской области за оказанное содействие.

Литературная обработка писем

Eler Cant

ИТОГИ
миниконкурса ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН»

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

ПОБЕДИТЕЛЯМИ МИНИКОНКУРСА "ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ "D" (ВЕЛИКИЙ DРАКОН)" СТАЛИ:

РОМАН ФЕДОРЧЕНКО, г.Юрмала, Латвия, за сюжет **"Comix Zone 2 или Путешествие по журналу "Великий Dракон"** (№25)

LORD RAYDEN, бывш. Stixman, г.Москва, за сюжет **"Путешествие по журналу "Великий Dракон"** (№26)

ЛЁПА-СТОМАТОЛОГ, г.Курск, за сюжет **"Путешествие по журналу "Великий D"** (№26)

В соответствии с условиями конкурса каждый из победителей получит по шесть номеров журнала по их выбору.



Электронный Дракон

Автор — Ninja Turtle, г.Москва

В редакции заканчивалвсь подготовка очередного номера, как вдруг к окну подлетает нечто вроде летающей тарелки и швыряет прямо в комнату конверт Но там оказался не очередной секрет к МК 3, а ужасный газ, благодаря (благодаря? Да ногой, его, ногой) которому члены редакции в составе Великого Дракона, Агента Купера, Big Boss'a и Duck Wader'a становятся ужасно, ужасно, ужасно маленькими! Теперь они меньше, чем буквы в журнале

Главный злодей, Электронный Дракон, мечтает захватить власть в компьютерном мире Это он напихал в игры разных вредных боссов, чтобы они мешали геймерам проходить игры до конца. А так как журнал "Великий D", наоборот, больше всех помогает игрокам, Электронный Дракон решает уничтожить Великого Дракона и его друзей, уменьшив и засадив в их же собственный журнал (во, гад!) К счастью, в момент трагического происшествия в комнату зашла помощница Великого Дракона Зеленая Ящерица (ЗЯ), которая стала снабжать наших героев информацией о том, на каком уровне, то бишь, странице, они находятся

Вооружение

Великий Дракон, самый крутой из героев, обладает и наибольшим "арсеналом" Он умеет летать, дышать огнем, царапаться когтями и упраалять самолетом

Агент Купер — самурай, владеющий всеми видами самурайского оружия Умеет упраалять гоночной машиной

Big Boss — имеет огромные мышцы и владеет всеми видами боевых искусств.

Duck Wader — владеет лазерным мечом и высоко прыгает Умеет управлять космическим кораблем

Нашим героям, следуя указаниям Зеленой Ящерицы предстоит покататься на скейте, полетать на истребителе и вертолете, выиграть гонку "Формулы-1", поплавать в "Фонтане фантазий" и, в конце концов, на космическом корабле долететь до базы Электронного Дракона, а там — развинтить его на запчасти

СЕДЬМАЯ ЧАСТЬ ТАЛИСМАНА

Автор — Максим Смирнов, г.Калининград, Московская область

Один мальчик решил на спор провести ночь в доме с привидениями. Положив рядом с собой талисман и журнал "Великий D", он устроился в одной из комнат в ожидании рассвета. Но в полночь разразилась жуткая гроза. Молнии подбирались все ближе и ближе к дому. Одна из них попала в талисман, расколов его на части.

Разбуженные небесным разрядом магические силы, подхватили лишенного защиты талисмана мальчика и унесли его в журнал "Великий D".

Все игры в журнале оказались разделены пространством и временем. Но осколки талисмана пробили порталы между почти всеми мирами. Мгновенно воспользовавшись этим Повелитель Запредельного мира Шао Кан немедля пустился на завоевание других игр: джунгли Маугли превратились в пустыню, высохло море дельфина Экко... Теперь чтобы вернуться домой, мальчику предстоит найти и собрать воедино все семь частей талисмана, тогда откроется портал, ведущий в реальный мир. Долог и труден был путь храбреца по играм. Но вот собраны шесть частей талисмана, и дорогу мальчику преградил Шао Кан собственной персоной. "Иди домой, сынок!" — ласково так произнес злодей, — Вот портал, который приведет тебя прямо к мамочке! А я пока через открытые тобой порталы начну захватывать волшебный мир игр"

Что делать? Оставить игры на "съедение" этому уголовнику? И мальчик решает рискнуть. Взяв седьмую часть талисмана, мальчик открывает еще один портал! Но в ответ раздался хохот Шао Кана. "Еще один мир открыт для захватчика. Спасибо!"

И тут... "Твоя радость преждевременна! — раздался громовой голос. И из портала появился Великий Дракон! Ну, конечно же, ведь этот портал вел прямо в мир рубрики "G.Dragon рекомендует"! Шао Кана и дух простыл!

ВОВИНЫ НОЧИ В ГОРОДЕ СОЧИ

Автор — Аллигатор, г.Сочи

В городе Сочи жил мальчик по имени Вова. И не любил он читать "Великий D". Редко, но бывает... Зато в соседнем доме жил нормальный мальчишка. Звали его Антон. Однажды Антон дал Вове очередной номер любимого журнала, а тот взял, засунул его под подушку, да заснул. И вдруг — бах!!! — перед ним возникла пара обезьян, которые вежливо так представились: дескать, мы Данки и Дидди. Обезьяны начали бесится, лазить по шкафам. И тут Вова вспомнил, что пара этих психов изображена на обложке того самого журнала, что дал ему Антон...

Далее произошли такие невероятные события, о которых может рассказать только сам Вова — их непосредственный участник.

"Иди за нами", — внезапно скомандовал Данки, заходя за обложку журнала. Я шагнул за ним и увидел... спящего Робин Гуда. Но "вольный стрелок" бдил даже во сне и, увидев меня, заявил, что меня ждет не дождется сам Великий Дракон. "А где?" — поинтересовался я. "На последней странице, тупица, где собралась вся редакция". Я быстро пробежал 8-битные игрушки, потом сыграл в шайбу с какими-то мутантами, отдохнул в удобном вертолетном кресле и вдоволь помучился в "Shadowrun". Но самый класс был, когда я играл в мультяшной стране туполовым Гуфи. Перепрыгнув через забор, на котором висел Данки, я оказался в стране ужасов, поздоровался со Сталлоне, смылся от тиранозавра и погрузился в комиксы, великолепно созданные Валерой Корнеевым. И тут я вновь встретился с душевнобольными обезьянами, которые засадили меня в каталажку. Замочив слюнявого Чужого, приставленного меня охранять, и посмотрев секретики, я наконец встретил Великого Дракона. "Ну, что? — спросил он, — Как тебе мой мир?" И я сказал, что его журналы должны читать все, от шести до восьмидесяти шести!

С той ночи я не пропускал ни одного номера журнала Великого Дракона".



Рисунок
Виктара Базанавa

"Жила-была редакция, — делится своими наблюдениями **Роман Федоров из г.Видное**, — и создавала журнал "Великий D".

И был он настолько популярен, что приходили в редакцию письма со всех концов света: одни с описаниями игр, другие — в рубрику "Нет проблем". И было этих писем так много, что из них образовывались горы. И начала редакция не справляться с разборкой этих писем, да так, что в конец запуталась. И перепутала все рубрики: на Заборе напечатала описание игры, после чего Забор покосился, в "Fun-Club" "Нет проблем" заделали, а вместо хит-парада — "Новости, новинки". И стал парад похоронным маршем. Дракон с расстройства летать перестал, в размерах уменьшился, но храбрости не потерял. И нырнул он на страницы журнала его исправлять, Забор там починять или еще что. А редакции мозги прочистил, чтобы таких кризисов больше не допускала".

Поклонник "Аладдина" **Олег Лобанов из г.Климовска** дает своему любимцу совет, как занять первые места во всех трех хит-парадах одновременно. Для этого Аладдин должен навредить всем своим конкурентам, которых он может найти всех вместе только в журнале "Великий D".



"Игра, которую я придумала, — пишет **Лена из Москвы**, — создается так: "Аладдина" и "Принца Персии" смешивают со "Звездными войнами 1-3" и добавляют "Смертельную схватку" вперемежку со всевозможными "Уличными бойцами". И теперь в этот "коктейль" нужно ввести смешного и очень умного героя (лучше девочку), который получит озорной задор Аладдина, целеустремленность Принца, храбрость и силу Лю Канга, а также лазерную саблю Люка Скайуокера".

Сюжет игры таков: герой (или героиня), чтобы получить свой любимый журнал "Великий D", отправляется в долгое и трудное путешествие по видеоиграм. Но ему помогает то, что в любой момент он может запросить помощь Великого Дракона. Однако Дракон не слишком любит халявщиков, и в конце вы можете получить из его лап любимый журнал, а можете просто схлопотать по башке.

Рисунок Виктора Бозоново

Дракон D

SNOOPY

РЕКОМЕНДУЮ!

Сегодня я впервые за всю историю существования рубрики рекомендую спортивную игру. Скоро станет совсем холодно и сыро, на улицу нос высунуть жалко, остается заниматься спортом на видеоприставке. Такие игры попадаются мне не очень часто — примерно так же, как и обучающие. Но, в отличие от обучающих, здесь реже встречаются ситуации, где я мог бы предложить свою помощь. Думаю, любителям игр "Tennis" или "Golf" вполне хватит рубрики "Нет проблем", а "Gold Medal Challenge" так хорошо описана в 5 (и 18/2) номере журнала, что больше и сказать, вроде, нечего.

Другое дело "Snoopy" — здесь вас ждут необычные испытания на ловкость, сообразительность и, главное, выносливость. Всего в игре представлены шесть экзотических видов спорта — бег в мешке ("SACK RACE"), метание ботинка ("BOOT THROWING"), прыжки через барьеры ("POGO"), поединок в лодке ("OVERBOARD"), спортивная ходьба со стопкой пиццы ("PILE OF PIZZA") и прыжок через реку ("RIVER JUMP"). "SACK RACE" и "OVERBOARD" требуют одновременного участия двух спортсменов, поэтому в режиме одного игрока вам предстоит состязаться с компьютерным противником.

В игре четыре режима: "1 PLAY SELECT GAME" и "2 PLAY SELECT GAME"— тренировки для одного или двух игроков, "1 PLAY TOTAL GAME" и "2 PLAY TOTAL GAME" — соревнования. Тренировки помогают освоиться с управлением участниками соревнований: четырехлапым американцем Снупи и (для двух игроков) его итальянским собратом Спайком. Однако не стоит забывать, что в тренировках главное не победа, а участие, и спортсменам для полного счастья вполне хватит одного-единственного очка. Поверив беспечному виду вашего героя, на соревнованиях вы можете, сами того не подозревая, оказаться в весьма невыгодном положении. Чтобы избежать такого конфуза, рассмотрю каждый вид спорта поподробней.

SACK RACE

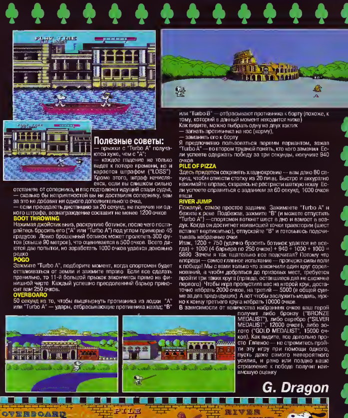
Нужно за 50 секунд преодолеть дистанцию, усеянную люками с переворачивающимися крышками. Перед стартом рекомендую зажать "A". Как только будет дан старт, отпустите кнопку, и ваш спортсмен сделает первый прыжок. Вот так ритмично и быстро нажимая и отпуская "A", вам предстоит пропрыгать всю дистанцию, избегая при помощи джойстика столкновения с соперником и крышками люков.







SACK RACE   BOOT THROWING   POGO



Полезные советы:

— прыжки с "Turbo A" получаются хуже, чем с "А";
— каждое падение не только ведет к потере времени, но и карается штрафом ("LOSS") Кроме этого, штраф начисляется, если вы слишком сильно отстанете от соперника, и вас подтолкнет идущий сзади судья,
— сколько бы неприятностей вы ни доставили сопернику, вам за это не добавят ни одного дополнительного очка,
— если преодолеть дистанцию за 20 секунд, не получив ни одного штрафа, вознаграждение составит не менее 1200 очков

BOOT THROWING

Нажимая джойстик вниз, раскрутите ботинок, после чего постарайтесь бросить его ("А" или "Turbo A") под углом примерно 45 градусов Ловко брошенный ботинок может пролететь 300 футов (свыше 90 метров), что оценивается в 500 очков. Всего даются две попытки, но заработать 1000 очков удается довольно редко

POGO

Зажмите "Turbo A", подберите момент, когда спортсмен будет отталкиваться от земли и зажмите вправо Если все сделать правильно, то 11-й большой прыжок закончится прямо на финишной черте Каждый успешно преодоленный барьер приносит вам 250 очков.

OVERBOARD

50 секунд на то, чтобы вышвырнуть противника из лодки "А" или "Turbo A" — удары, отбрасывающие противника назад; "В" или "Turbo B" — отбрасывают противника к борту (похоже, к тому, который в данный момент находится ниже)
Как видите, можно выбрать одну из двух тактик
— загнать противника на нос (корму),
— заманить его к борту
Я предпочитаю пользоваться первым вариантом, зажав "Turbo A" — во втором трудней понять, кто кого заманил Если успеете одержать победу за три секунды, получите 940 очков

PILE OF PIZZA

Здесь придется сохранять хладнокровие — вам дано 80 секунд, чтобы отнести стопку из 20 пицц. Быстро и аккуратно нажимайте вправо, стараясь не растрясти шаткую ношу Если успеете справиться с заданием за 60 секунд, 1000 очков ваши.

RIVER JUMP

Пожалуй, самое простое задание. Зажимаете "Turbo A" и бежите к реке Подбежав, зажмите "В" (и можете отпустить "Turbo A") —спортсмен воткнет шест в дно и взмоет в воздух. Когда он достигнет наивысшей точки траектории (шест встанет вертикально), отпускайте "В" и готовьтесь подсчитывать набранные очки
Итак, 1200 + 750 (удачно бросить ботинок удается не всегда) + 1000 (4 барьера по 250 очков) + 940 + 1000 + 1000 = 5890 Зачем я так тщательно все подсчитал? Потому что впереди — самое главное испытание — проверка силы воли к победе! Мы с вами только что закончили один круг соревнований, а чтобы добраться до призовых мест, требуется пройти три таких круга (правда, оставшиеся два не сложнее первого) Чтобы игра пропустила вас на второй круг, достаточно набрать 2000 очков, на третий — 5000 (в общей сумме за два предыдущих). А вот чтобы заслужить медаль, нужно к концу третьего круга набрать 10000 очков.
В зависимости от количества набранных очков ваш герой получит либо бронзу ("BRONZE MEDALIST"), либо серебро ("SILVER MEDALIST", 12000 очков), либо золото ("GOLD MEDALIST", 15000 очков). Как видите, все довольно просто Главное — не стремитесь пройти эту игру при помощи одного, пусть даже самого невероятного усилия, и рано или поздно ваше стремление к победе получит наивысшую оценку

G. Dragon



Что такое Contra должен знать каждый любитель видеоигр. Поэтому мы решили заняться ликбезом населения. Конечно, обо всех вариациях этого уникального боевика мы в одной статье рассказать не сможем, но уж об одном из них поведаем, как полагается.

Сегодняшний выпуск посвящается игрушке "Contra Hard Corps", являющейся более чем достойным продолжением варианта Dendy, о котором уже рассказывал наш журнал; сам великий Дракон осчастливил ее своим вниманием. Что не говори, а Sega еще способна на многое, чтобы там не думал Vader и другие фанаты SNES. Ведь их ущербным "Probotector" и "Gunstar Heroes" и не снились такие возможности. Вспомните, как вам хотелось сменить уже порядком надоевшего мужика на что-нибудь пооригинальнее. А уж одинаковым оружием вы настрадались до смерти. Радуйтесь, вашим страданиям пришел конец. Милый нашему сердцу Megadrive решил за нас все наши проблемы. На сей раз можете выбрать себе персонажа по вкусу: целых четыре живым существа, некоторые из которых встречаются в играх серии "Contra" впервые. Но самым замечательным моментом, на мой взгляд, является возможность выбора сюжета, возможность, редкая для игр типа action, а очень зря. Ведь теперь играть становится едва ли не в десятки раз интереснее. Тут же в вашей компетенции такой веский вопрос: быть или не быть второй серии этой замечательной игры.

В начале игры вам предоставляется выбор из трех меню: один игрок, два игрока или опции. Как и везде, в начале игры посмотреть в первую очередь стоит именно последний пункт. Там можно поставить уровень сложности, количество жизней и много других очень полезных поблажек себе, особенно если вы играете в эту игру в первый раз. После этого наступает ответственный момент: время выбрать героя, которому суждено спасти мир. Учтите, что все персонажи имеют свои особенности и свои недостатки. Вот они, перед нами

RAY — наш самый любимый, хотя и изрядно надоевший персонаж. Набор его вооружения впечатляет. К термальным детонаторам, которые есть у всех персонажей, добавляется лазерная винтовка — оружие полезное, хотя и довольно слабое, крупнокалиберная винтовка — оружие, обладающее малой скорострельностью, но очень большой убойной силой, очень полезное при ликвидации босса; самонаводящиеся ракеты — стреляет быстро, стреляет метко (даром что ли самонаводящаяся), но боссам на них глубоко наплевать. Хотя и это оружие может пригодиться, если жизни терять очень не хочется, а босса устранить надо. А вот веерный автомат поможет вам "уложить в штабеля" целые армады врагов.

SHEENA — подруга нашего боевого друга, и набор вооружения тоже подходит под эту характеристику: плазменный автомат — очень полезное, довольно мощное оружие; навесной гранатомет — очень мощный вид вооружения, но попасть в цель из него довольно трудно; лазер — хотя и медленно стре-



ляет, но за один выстрел способен ликвидировать целый отряд врагов, вверный лазер —имеет очень большую площадь поражения, хотя убойная сила явно подкачала

FANG — абсолютно дикий волк — киборг, имеющий только одну цель в жизни отомстить. Фотонный пулемет в его руках — веселое оружие, но мощности для такого агрессивного персонажа явно не хватает; огненный кулак — самое сильное оружие во всей игре, огнемет — слабое оружие, но зато можно включить и смело бежать вперед — к вам никто не подойдет (не успеет), плазменный шар — очень сильное оружие, можно накапливать, но стреляет только вперед

BROWNY — маленький, но шустрый робот, перешедший на праведную сторону. Его оружие — самое нужное. Волновой лазер — ну это просто волна смерти (извините за каламбур), стальные ежи-бумеранги —оружие сильное и скорострельное — надолго станет вашим любимым, шарик на цепочке — при всей архаичности очень вам пригодится (им же целиться не надо); последний тип оружия — на вид просто смех (вокруг вас образуется поле из огромных шариков), но на самом деле очень мощное: если отпустить кнопку, весь этот сноп шариков устремится в ваших врагов.

Теперь объясним, что вас будет ждать на пути к победе. Прямо с первого уровня и начнем. Вся игра представляет из себя выполнение некоторых заданий по устранению разных там нежелательных типов, которые мешают нашей прекрасной планете спокойно развиваться в соответствии с решениями ЕЭС, НАТО и ЦБР

И первый из этих типов —некий получеловек, являющийся подручным у Герцога

Начало игры весьма впечатляет: на полной скорости врезаетесь в самую гущу войск противника, разнося все хилые укрепления, но внезапно останавливаетесь после столкновения с развалинами какой-то древней американской "тачки" и вылетаете через лобовое стекло в готовности изувечить всех, кто причастен к уничтожению любимого грузовичка. А их-то и ждать не надо. Тут же на вас со всех сторон обрушивается шквал огня, после которого придется не только выжить, но и уничтожить ваших обидчиков. Не забывайте подбирать по пути все призы, которые вам попадутся: это ваше оружие

Когда встретите гигантскую стальную гусеницу, то стреляйте ей в голову, которая очень скоро отвалится и освободит вам дорогу к дальнейшим приключениям. Вскоре вы выйдете к первому боссу —огромному пауку, вооруженному огнеметом. Не подходите к нему слишком близко, и очень скоро он загорится и на полной скорости врежется в дом, который не замедлит упасть и открыть вам путь к новому боссу. Встаньте ровно в центре экрана, чтобы избежать гейзеров, возникающих от одного взгляда этого гиганта. Постреляйте немного в его глазик, и ему станет ой как больно. Снова вперед к новому веселью. Теперь так просто от этого босса не отвертишься. Не спешите, и этот босс ваш.



Самое время передохнуть и заняться выбором сюжета. Вам дано два варианта, которые отличаются пока для вас только маршрутом прохождения и, соответственно, окончанием. А на деле разница заключается в том, будет ли сразу убит очередной босс, или ему еще удастся помозолить нам глаза. Вне зависимости от выбора, вам тем не менее придется заниматься ликвидацией нового подручного Герцога, некоего весьма странного ученого.

Начинается совсем новая игра. И новый уровень тоже. С самого начала на вас буквально как горох сыпятся мотоциклисты, выделывая при этом виражи в воздухе не хуже мышей — рокеров. Затем из земли начинают выпрыгивать роботы, до ужаса похожие на вашего BROWDY. Если и это вас не смутило, то как обычно к вашим услугам новый босс. Внимательно за ним понаблюдайте, вовремя подпрыгивайте и приседайте и стреляйте в голову. Смело спускайтесь в бункер и разбивайте стенки. Но если хотите увидеть новое окончание, то не бейте стенок, а влезайте по самой первой стене наверх. Появится какой-то аномальный клоун в цилиндре и предложит очередной выбор сюжета.

При выборе первого варианта вас зашлют на какую-то странную планету, где своим боевым искусством вам придется ублажать привередливую публику. Отдайте должное "MORTAL KOMBAT" и согласитесь, что бои здесь показаны весьма посредственно. Уничтожьте трех мутантов, и последний заберет вас на планету, населенную обезьянами. Вам, как превосходящему по интеллекту, предстоит стать правителем этой планеты. По-моему, вполне достойное окончание игры: да к шутам ее, эту Землю! Хотя я надеюсь, что вы уже полюбили нашу "Контру" настолько, что такой быстрый и легкий конец вас не устроит. К тому же старушка Земля, которая, видимо, нам еще очень в нашей жизни пригодится, так и осталась неотмщенной, а преступные элементы продолжают разъедать почву под ногами общественности. Короче говоря, время, взмахнув хвостами, прокричав громко КАВАБАНГА и тихонечко прошептав чисто для души НУ-КА, ОТ ВИНТА!, ринуться на дальнейший бой с врагами.

Помниться мы расстались с нашими мирами у закрытых дверей. Теперь разносите все, что душа угодно, и встретьтесь, наконец, со своим врагом. Вот это босс так босс! Вначале он, отдавая должное великой и нужной профессии астролога, начнет превращаться во всякие интересные созвездия, а для мирных землян, как известно, от звезд исходит вполне реальная угроза. После этого он зашифруется под детские кубики, из которых, по слухам, можно построить все, вплоть до светлого будущего. Постреляйте немного в центральный красный квадрат, и он предстанет перед вами расстроенный и безоружный. Именно теперь вы увидите последствия своего выбора сюжета. Как любит говорить каждый учитель алгебры: "Рассмотрим для начала простейший вариант".

Допустим, вы выбрали второй вариант, и вам пришлось лететь на самолете, а преступник временно избежал правосудия. Тогда уж после многочисленных приключений в воздухе вам пора спуститься на грешную землю. К тому же вы подбиты, а падать вам долго. Но пилот у вас крутой, и мало того, что он сам выжил, он еще и вас спас. Самое время разобраться с новым боссом. Кстати, именно с этого момента боссов будет едва ли не больше, чем простых рядовых солдат. Вы и сами уже столкнулись с этой напастью еще в воздухе. А босс-то новый вас уже заждался. Поспешите к нему, не огорчайте этого большого и немного вредного ребенка. Но предупреждаю, в нашей игре даже дети смертельно опасны, особенно когда обладают подобными размерами.

А пошалить он любит! Сначала длинными ручонками размахивает, потом из колючек самолетики делает. словом, ведет себя, как нормальный пацан. Не будьте излишне сентиментальны и стреляйте во все, что мигает. Противный повержен!

После победы над ученым вас закинут на планету-джунгли. Решающий приказ отдан: "Уничтожить Герцога!" На вас несутся армады каких-то гоблинов. Но если это еще можно пережить, то стрекозы из головы сломанной статуи — это уж слишком! (не терплю осквернителей памятников). Теперь вас ждет переход по мосту. А вот и новый босс. Отбегите в дальний угол и стреляйте в его красную лысину. Самое время побегать по динозаврам, внимательно следя за его ядовитыми

испарениями — они отбирают всю жизнь разом. Но что за напасть, опять босс! А ведь я предупреждал! На этот раз это какой-то железный шарик с двумя лапками, который ведет себя самым смешным образом, танцует, кидается конечностями и высоко прыгает. А вскоре прилетает второй такой же шарик. Но с этими трудностями мы уже справляемся играючи.
Теперь зачистим планету окончательно. В бункере вас ждет, пожалуй, самый надоедливый босс во всей игре. Вы его будете гнать эдак минут пятнадцать. Но я в вас верю, вам все по силам! Только не торопитесь. Уровень очищен, можно пока отдохнуть на родной базе. О, нет! Ваш ученый консультант оказал предателем. И снова выбор сюжета. Рассмотрим первый вариант. Придется для начала отомстить подлому ученому. Его машина стоит на вашем пути. И из нее прет на вас всякая нечисть. Но не спешите стрелять "веером от бедра". Попадаются и очень полезные мутанты. Доктора же в конце концов съест его собственное создание. А вам это создание надо уничтожить. Что сделать довольно просто, если присмотреться к его атакам. Теперь придется покататься на моторной лодке: Герцог-то не уничтожен. И снова босс нарушит ваше одиночество. Вернее, целых три по очереди. Хотя этих-то и боссами не назовешь. Снова ваше транспортное средство уничтожено, но верный скакун поможет и здесь. Однако морские боссы объединились и представляют довольно серьезную опасность. Тут и начинаются очень интересные превращения
Сначала образуется робот, который тут же начинает прыгать на вас и стрелять самонаводящимися ракетами. Но если это еще и ничего, то следующее превращение является просто-таки оскорблением всей живой природы: этакий железный страус, стреляющий из клюва лазером и несущий огненные яйца. Но и этот уродец благополучно остановлен. Фантазии босса почти истощились, и тот принимает довольно пристойную форму: робот на гусеницах. Этот ведет себя весьма мило: всего лишь давит вас гусеницами, стальной плитой и тому подобными тяжестями
Если вы выжили, самое время заняться новой базой неизвестного врага. Перестреляйте все пушки и неких коварных [illegible]настов. Герцог ваш! Он, как и всякий настоящий злодей, предложит выбор: сражаться или умереть! Второй вариант очень не рекомендую. Сам же Герцог вооружился стальной клешней и теперь такие феньки творит: очень быстро п[illegible]ет, превращается в волчок и очень быстро бегает. Убить [illegible] не сложно, остается устранить последнее детище поко[illegible] — ядерную ракету, которая должна уничтожить весь [illegible]. Прыгая по спасательным капсулам, уничтожьте, наконец, [illegible]го поганого мутанта. Вползите на самый верх, круша по п[illegible] все, что можно, и приготовьтесь увидеть окончание игры. [illegible] только. .
Да! Да! Да! Опять босс. Вначале уничтожьте гигантского ч[illegible]ва, который плюется огнем. Теперь посмотрите на страш[illegible] морду в колбе и спасите несчастного урода от его мучительного существования. Правда, он будет сопротивляться, д[illegible]чок. Отстрелите его конечности, а теперь посмотрите на х[illegible] этого типа. Изо рта этой членистоногого будут сыпаться че[illegible]ви (какая мерзость!), но когда голова превратится в красн[illegible] глаз, то стреляйте в него, сколько душе угодно — это [illegible] поможет. Босс убит, но об одном мы все же не подумали — [illegible] ракете мы взлетели довольно высоко, а теперь ракета взр[illegible]вается. И на этот раз вас спасает ваш пилот, который за [illegible] время уже успел починить свой тарантас. Вы спасли ми[illegible] земного, вернее подземного врага. И это ведь только [illegible] окончание из четырех. Если хотите пройти игру полностью, нужно одолеть все пять вариантов, а это не очень просто. Ведь мы описали только простейший. При других развити[illegible] сюжетной линии вам придется уничтожать и инопланетных [illegible]хватчиков, и отбивать нападение чужих, и уничтожать [illegible] укрепленный замок Герцога. А вообще-то эта игра была создана для того, чтобы вволю пострелять и вообще оттянуться. Так что если у вас плохое настроение, то берите в руки джойстик и начинайте спасать Землю
Гарантирую, вас впечатлит эта игра!

Polymorph Sauronovich

PS. *Редакция благодарит москвича, укрывшегося псевдонимом Helpman, за присланное описание этой игры.*



БОЖЬЯ КОРОВКА!!

Никогда еще не встречал я на Мегадраиве игры, которая бы сочетала такую отпадную графику и такое неудобное управление! Сначала о графике. Над игрой Toy Story трудились те же диснеевские аниматоры, что и над мультфильмом "Игрушечная история", получившим в этом году премию "Оскар" и являющимся первым в истории человечества полнометражным мультипликационным фильмом, целиком сделанным на компьютере. При производстве игры использовались рабочие станции компании Sun, создававшие графику мультфильма. И это видно. Главный герой, враги и декорации связаны в одно целое, являя собой нечто потрясающее! Ни одна игра на Сеге не вышибет вас из ваших носок так, как это делает Toy Story (говорят, на SNES'е есть картриджи с какими-то обезьянами, но это все там, а здесь, на MD, игра настолько визуально превосходная появляется впервые)!

Теперь пара плохих слов (ну не могу я!). Toy Story настолько сложна, что дети младшего возраста, для которых она, вроде бы, предназначена, вряд ли смогут пройти ее за обозримое время. Если честно, то я, все-таки геймер со стажем, играя в TS, пару раз был близок к тому, чтобы изо всех сил ударить джойстик о какую-нибудь подвернувшуюся твердую поверхность. Несмотря на малое количество управляющих кнопок (всего две: прыжок и удар кнутом), главный герой, Вуди, двигается по экрану настолько нечетко, что порою вам придется выложиться полностью, чтобы заставить его делать то, что вы хотите. Естественно, continue в этой игре заработать труднее, чем поставить какой-нибудь олимпийский рекорд. Зато по этапам разбросаны звездочки, которые в количестве 50 собранных штук прибавят вам одну жизнь.

Ну да ладно, я думаю, что представленные тут советы по прохождению всех этапов помогут вам справиться с этой "крепенькой" игрушенцией, а особо нетерпеливые геймеры в конце статьи смогут найти секреты для сеговской и нинтендовской версий "Игрушечной истории".

История начинается...

У мальчика Энди день рождения, все его игрушки собрались в детской и пытаются узнать, какой подарок Энди получит от родителей. Вам придется управлять деревянным ковбоем Вуди (диснеевцы не изменили своим традициям избрания реальных киноактеров прототипами для мультгероев: если Аладдин был похож на Тома Круза, то Вуди, в свою очередь, вылитый Джим Керри) любимой игрушкой Энди. Вуди тоже интересно, заменит его какая-то новая игрушка или нет.

1. Старая военная игра

Вы должны открыть коробку с солдатиками, чтобы те смогли выбраться наружу и начать двигаться на первый этаж дома. По дороге сбросьте им детскую рацию, стоящую на шкафу рядом с Хэммом, свиньей-копилкой. Солдаты унесут рацию, а вы должны подойти ко второму такому же устройству, у которого вас ждут Робот и Рокки Гибралтар, бугайчик с зеленым хайром.



2. Боевая тревога!

Солдатики-разведчики передали снизу, что Энди с подарком поднимается по лестнице Вам надо за 150 секунд спрятать все игрушки Свинью Хэмма, Робота и динозавра Рекса, пользуясь насосом, закиньте в коробку, а потом освободите Рокки, который поможет радиоуправляемой машинке заехать под кровать, и сам за ней туда залезет Вуди же должен залезть на кровать и дожидаться Энди

3. Проверка на крутость

У Энди новая игрушка! Это последняя модель космонавта-межпланетника, Базз Лайтйир! Между ним и Вуди возникает спор, кто же лучше, и они решают определить это забегом напарегонки по детской. Ни за что не старайтесь настигнуть Базза — вам все равно за ним не угнаться Просто осмотрительно двигайтесь вперед Примерно на середине этапа вы, аккуратно спрыгнув на шарик под столом, заработаете жизнь в виде ковбойской шляпы

4. Кошмарный Базз

Вуди во сне привиделся не игрушечный, а настоящий Базз — с ракетным двигателем и лазерами! Для того, чтобы избавиться от этого ночного кошмара, сначала отбейте кнутом все файерболлы, которыми окружен Базз, а затем бейте его после того, как он выстрелит из лазера и будет включать на руке телепортационное устройство Четыре удара — и он готов!

5. Радиоуправляемый заезд

Вуди, игрушка несколько коварная от природы, вознамерился сбросить Базза со стола В этом ему (и вам) поможет машинка на радиоуправлении Чтобы пройти этот этап, надо поменьше нажимать на газ (автомобильчик заносит), а главное — подбирать все восполнители энергии, вылетающие из соперника-космонавта

6 Месть игрушек

Вот вы и допрыгались! Вуди случайно столкнул Базза в открытое окно, и теперь все игрушки считают вас злым ковбоем Только динозавр Рекс верит, что это не так, но он расстроен настолько, что сам не может выбраться из детской Очистите ему путь, разбивая кнутиком блокирующие дорогу кубики (опасайтесь вертолетов и паровозов), и динозавр не оставит вас в беде на следующем этапе .

7. Беги, Рекс, беги

.. В котором вы должны проехать через всю комнату прямо на спине Рекса Самое главное в этой адской гонке — постараться запомнить, в какой последовательности появляются на экране враги и при должной тренировке этап особых трудностей представлять не будет К тому же он разбит сейв-флажком на две половины



8. Битва с Баззом

Энди с родителями отправился в пиццерию и, не найдя Базза, взял с собой прежнего любимца, вас Но игрушечный космонавт зацепился за бампер машины, а когда она остановилась, между двумя соперниками разразился нешуточный бой. Вам нужно, подбрасывая кнутом шину, несколько раз "надеть" ее на Базза, но смотрите, не попадитесь под его атаку "Станция "Мир" идет на таран"!

9. Хавчик

Энди уехал без вас! Хорошо еще, что Базз и Вуди вовремя решили прекратить свои разборки и на бампере попутки кое-как добрались до пиццерии Но теперь обеим игрушкам предстоит смертельный номер замаскировавшись, пройти незамеченными через всю закусочную к столику мальчика Особо не ждите, так как Базз постоянно будет подталкивать вас сзади И если вы заметили самолетик, немедленно жмите вниз — за ним обязательно кто-то пройдет и попытается (хотя и не намеренно) вас раздавить

10. Внутри "Краба"

Непутевый Базз заинтересовался игровым автоматом "Краб" (ну, это где железной клешней вытаскивают всякие призы, знаете?), да так и сгинул в его недрах! Попробуйте найти бедолагу-космонавта среди путаницы шестеренок и предохранителей Когда увидите у левой стены желобок с монетами, разбейте его, войдите прямо в стену и немного поднимитесь — получите трудиодоступную звездочку и жизнь Серьезный этап с наскоку его не пройти.

11. Все глубже и глубже

Вуди знакомится с племенем плюшевых инопланетян, которые "работают" призами в автомате Они согласятся показать, где Базз, если вы за 180 секунд найдете и вернете к выходу восьмерых их сородичей, потерявшихся в лабиринте На приведенной здесь карте показано их расположение Кстати, один этот 3D-шный этап может полностью засрамить по качеству графики весь Zero Tolerance!

12. Клешня!

Из огня да в полымя Базз застрял среди призов, и теперь его хочет достать Сид, плохой мальчишка, издевающийся над своими игрушками Как только клешня, управляемая Сидом, зацепит космонавта за ногу и начнет поднимать, киньте в нее подвернувшегося плюшевого зверька Повторите маневр четыре раза, пока у мальчишки не закончатся монетки

13. Мастерская Сида

И все-таки клешня зацепила Базза, а Вуди, решивший не оставлять бывшего соперника в беде, схватился за его робокостюм Сид обрадовался что вытащил сразу две игрушки и притащил их домой Тут вам предстоит пробежать по рабочему столу, где то и дело что-то взрывается и бегают противные пауки из конструктора Два раза Сид попробует поджечь Вуди лупой, и тогда вам надо будет торопиться к чашке с водой, чтобы спасти ковбоя от страшной смерти



14. Бой с игрушками-мутантами

В поисках потерявшегося Базза наш ковбой забредает в чулан, где Сид хранит изуродованных им игрушек-мутантов. Основная часть этапа мало чем отличается от предыдущего — так же трудна, зато в завершение вам приготовлен новый сюрприз — Вуди находит друга, но тот, раскуроченный Сидом, сам не может передвигаться. Вам надо будет, используя кулаки повисшего на вас космонавта, отбиться от наседающих мутантов Ножек и Рокмобиля, при том, что Пупсик, похожий на спайдердемона из DOOM, будет наступать вам на пятки.

15. Роллер Боб

Вы убедили игрушек-мутантов выступить против их мучителя Сида, но тот спустил на вас Скада, своего бультерьерчика. Кошмарный этапчик, похожий на пробежку на Рексе, но теперь в вас будет лететь гораздо больше всякого мусора, да еще и периодически за спиной возникать здоровенная псина! Проходить надо на одном дыхании, положившись не на соображалку, а только на свои рефлексы.

16. Дэй-той-на

Опять гонки, но на этот раз вид сзади на то, как Вуди ведет игрушечный автомобильчик обратно к дому Энди. После умопомрачительных встрясок предыдущих этапов этот уровень скорее похож на разрядку, хотя и требует некоторых навыков управления маленькой машинкой. Главное — не пропускать разбросанные по дороге капсулы подзарядки, причем имейте в виду, что одна капсула заполняет не всю линейку энергии машины.

17. Зажги мой огонь!

Оказалось, что Энди с семьей переезжает в новый дом, и грузовик с вещами уже отъехал от ворот старого их жилища. Вуди и Базз не хотят стать потерянными игрушками и поэтому пытаются догнать огромный грузовик на своей машинке. Задание в общем-то остается тем же — собирать как можно больше капсул. Автомобильчик почти не слушается управления, так что ведите его максимально осторожно, но в то же время быстро.

Хэппи Энд

Ковбой Вуди со своим прототипом - американским актером Джимом Керри на вручении премии "Оскар"

18 Человек-ракета

Ну, наконец-то! Вот уже виден грузовик, а за ним — микроавтобус, где сидит Энди с родителями. Игрушки вспоминают о ракете, которую злодей Сид прицепил на спину Базза. Только на ней можно догнать Энди, и Базз решается запалить фитиль. Для игравших в Galaxian (самое близкое сравнение) последний этап Toy Story не представит никаких трудностей: надо просто лететь, уклоняясь от препятствий, коими служат встречные машины, деревья и светофоры. Вот и микроавтобус. Вуди и Базз сваливаются вовнутрь, где их и находит счастливый Энди.

И жили они долго и счастливо, а когда у мальчика появлялась новая игрушка, все остальные с радостью принимали ее в свой коллектив, вспоминая конфликт ковбоя и космонавта как досадное недоразумение.

Вот такая вот история. Я думаю, каждый извлечет из нее свои уроки, а что до игры, то вот те секретные коды, что я обещал в начале рассказа.

Megadrive.

Досрочное завершение этапа: на заставке нажать A, B, ВПРАВО, A, C, A, ВНИЗ, A, B, ВПРАВО, A, затем в игре в паузе нажать A.

Неуязвимость: во втором этапе собрать семь звездочек, залезть в ящик, нажать джойстик ВНИЗ и ждать, пока звезда-индикатор здоровья в левом верхнем углу экрана не завертится. Теперь Вуди все нипочем!

SNES.

Выбор уровня: на первом этапе встать на ведро с солдатиками, зажать ВНИЗ и в паузе нажать SELECT.

Неуязвимость: на первом уровне залезть на нижний выдвижной ящик стола с ведром и держать ВНИЗ, пока звезда здоровья не завертится.

Друг детей и девочек, **Агент Купер**


Mega Drive
WO
HER
JANNE
огненный меч ↓↑ + B
огненная птица
←↙↓↘→+ A
большая огненная
птица ←↙↓↘→ + A
(держать 2 сек.)
подкат
↘ + B (держать 2 сек.)
FUUMA
сюрикен ↓↘→ + A
большой сюрикен
↓↘→ + A (держать 2 сек.)
полет →↘↓↙←+ B
двойной прыжок
↑ (в воздухе) ↑
атака вверх
→←↙↓↘→+ A
RASPUTIN
вращение
↓↙← + B
огненный шар
↓↘→ + A
большой
огненный шар
↓↘→+ A
(держать 2 сек.)
зависание в
воздухе
↑ (в прыжке) ↑
M.POWER
атака с подкатом ←→ + A
разнообразные броски
с кнопками C и Z
Александр
Макаров,
Артем
Сафарбеков
38
greatdragon.ru



RLD
OES
Mega Drive
DRAGON
дракон ← → + B
огненная рука
A + A + A
BROCKEN
ракета ←↙↓↘→ + A
электричество
A + A + A
большая ракета
←↙↓↘→ + A
(держать 2 сек.)
радар
↓↘→↓↘→ + A
полет
(в воздухе) → + A
J.CARN
атака плечом ←→ + A
подкат ↘ + B
(держать 2 сек.)
огонь ↓↑ + B
HANZOU
сюрикен ↓↘→ + A
большой сюрикен
↓↘→ + A (держать 2 сек.)
полет →↘↓↙← + B
двойной прыжок
↑ (в воздухе) ↑
атака вверх
→←↙↓↘→ + A
УПРАВЛЕНИЕ
A — слабый удар рукой
B — слабый удар ногой
C — бросок
A (держать 2 сек.) — сильный удар рукой
B (держать 2 сек.) — сильный удар ногой

Cosmic SpaceHead

(жанр игры — текстовый квест)





История игры. На далекой планете Линолеум жил да был отважный исследователь межзвездного пространства Космик-Пустая Голова. В одном из своих многочисленных путешествий он обнаружил планету с высокоразвитой цивилизацией и экзотическим названием Земля. Местные жители как раз переживали очередной пик в истории поисков "братьев по разуму", поэтому гостя приняли честь по чести, накормили, напоили, надарили сувениров на память и штампик в свидетельство

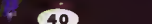






о рождении поставили. На обратном пути новоиспеченного супергероя атаковали космические пираты, корабль с сувенирами отобрали, а самого отправили на почтовой ракете на родную планету (гуманисты, видать). Приземлился Космик аккурат у главного почтамта, что в Старом Линотауне. Денег нет, помощи ждать не от кого, на заявление несостоявшегося Колумба о совершенном открытии недоверчивые местные жители отвечают дружным смехом... Единственный способ прославиться и вернуть уважение окружающих — вернуться на Землю, "родину гамбургеров", и раздобыть там веские доказательства своей правоты в виде пары сотен фотоснимков...

Прежде всего объясню, что я имел в виду под словосочетанием "текстовый квест". Оказывается, всем нам привычная модель управления персонажем посредством нажатия кнопок джойстика либо их комбинаций, при которой каждая кнопка отвечает за конкретное действие героя (перемещение, прыжки и т.д.), а в группе с другими может привести к выполнению дополнительных действий, вовсе не





является единственно возможной. На персональных компьютерах (PC, Mac) уже давно не в новинку игрм, главное "действующее лицо" которых — вездесущая стрелка, способная перемещаться по всему экрану. А на экране как раз и располагаются некие подобия кнопок — области, именуемме "иконками". Установив стрелку на одной из них, игрок может управлять ходом игрм нажатием лишь одной-двух кнопок "мышки" или джойстика. Конечно, в большинстве "стрелялок" или поединковмх игр, эта модель управления неприменима, ведь умение бмстро и точно перемещать стрелку — большая редкость среди геймеров. И тем не менее, даже на приставках уже создано огромное количество игр, в которых от игрока требуется не сверхбыстрая реакция, а смекалка, воображение и хорошая память. Квестм, "слокойные" RPG-шки (в смысле "не action") и некоторме стратегические игры как нельзя лучше подходят для применения "стрелочной" модели, так как в стремлении усилить реализм подобных игр их создатели порой наделяют персонажей игры массой способностей, никак не умещающихся на шестикнопочном "сеговском" джойстике.

Так вот, управление в "Cosmic" реализовано описанным выше образом, но в роли разнообразных и весьма неразборчивых порой "иконок" вмступают надписи на экране (разумеется, на английском языке). Активация надписи (нажатие кнопки в момент, когда стрелка находится в поле надписи) приводит к ее дублированию в специальной КОМАНДНОЙ строке в нижней части экрана; последовательная активация нескольких надписей позволяет создать в этой строке предложения — КОМАНДЫ персонажу (Косьику).

Таким образом, процесс игрм представляет собой обмен законченнмми (!) фразами между вами и вашим героем, котормй в результате подобных разговоров совершает необходимме действия. Обратите внимание на слово "законченнмми" — оно означает, что помимо множества существительнмх, обозначающих предметы и их местоположение, в язмке игры присутствуют и глаголм-команды, и лредлоги, связмвающие слова. За наличием предлогов и порядком слов в предложении следит компьютер, а за наличием смысла в ваших "вмсказываниях" —сам персонаж (не приносящие практической пользы команды типа "Засунь спичку в ухо монстру" и "Подними телепортатор", он с ярко выраженным сарказмом "обламывает" — "Тм че, мужик, тормоз?!"). Более того, для простотм дела названия всех сколь-либо важнмх вещей вмсвечиваются на экране при наведении на них стрелки, так что вам не придется гадать, как же назвать тот или иной лредмет, и нужно ли вообще его как-то в своей речи упоминать.

Язык игры. Поподробнее о правилах создания предложений. Все ваши фразы должны начинаться со смыслового глагола. Таких всего пять, но пользоваться вам, в основном, придется лишь тремя.

USE. Саммй универсальнмй глагол. Замещает собой все возможные глаголм, относящиеся к использованию того или иного предмета. Практически всех встреченнмх в процессе игры персонажей также можно "юсить" — глагол в этом случае применяется в значении "начать разговор".

LOOK. Все, что вам попадется на лути, можно хорошенько разглядеть. С моими подсказками это вам не понадобится.

PICK. Все, что помещается в карман вашего героя, нужно туда поместить (в жизни лригодится).

TALK. "Толкануть" речь вам придется лишь один раз за всю игру. Оказмвается, не всех людей можно "использовать".

GIVE. Если у вас возникли подозрения, что кому-то из персонажей игрм нужен один из предметов из вашего кармана, можно попробовать пойти ему навстречу и отдать "то, что надо" добровольно. Но помните, что нельзя дарить вещь, которой в даннмй момент не обладаешь.

Все глаголм находятся в верхней строке текстовой половинм экрана и активируются нажатием кнопки "C", как и названия лредметов из инвентаря, участок которого объемом в три строчки расположен чуть пониже (каждая строчка вмещает в себя название одного предмета, поэтому, если число найденных вами вещей больше трех, то часть их размещается за границей экрана и вмзмвается активацией треугольничка внизу видимого участка). Если лень стрелочкой искать нужный глагол, можно нажать несколько раз кнопку "B" — результат будет тот же.

После глагола необходимо стрелкой указать вещь, о которой вм хотите сообщить своему персонажу, либо строчку с ее названием в инвентаре. Если предмет находится в верхней (графической) половине экрана, то нужно отметить его указателем так, чтобм внизу появилось его название, после чего нажать "C". Если при нажатии "C" командная строка была пуста, то ваш герой просто подойдет к месту, отмеченному указателем (если, конечно, на пути нет препятствий). Некоторые фразы включают в себя два существительнмх (к примеру, "отдать" <что?> <кому?>), поэтому предыдущую операцию иногда приходится проделмвать дважды.



Приступаю к основной части своего описания, решению игры! Но прежде — пара слов об аркадных вставках... Компания The Codemasters, судя по всему, решила разбавить спокойно текущий процесс игры множеством маленьких, но удаленьких "переменок", во время которых игрок смог бы дать отдых своим "серым клеткам" и потренировать ловкость и реакцию. Путешествие между локациями игры происходит, как правило, по весьма неблагоприятной почве, изобилующей глубокими пропастями и враждебными представителями животного мира. Следуя своим крайне гуманистическим идеям, авторы игры не позаботились снабдить Космика мало-мальски действенным оружием, поэтому преодоление этих вставок со временем может оказаться весьма непростым делом. Хорошо еще, что, в отличие от аналогичных вставок в Fantastic Dizzy, Космику достаточно один раз пройти соединяющую любые две локации аркадную секцию, чтобы в дальнейшем беспрепятственно между ними передвигаться. Управление на время "переменки" меняется на стандартное: герой может перемещаться влево/вправо и прыгать (кнопка "C"). При этом Космик имеет возможность собирать специальные конфетки, получая за них жизни (15 конфеток), но учтите: чрезмерная жадность часто приводит к потере жизни в результате контакта с врагом или падения в пропасть. К счастью, почти все враги движутся по постоянным траекториям и умом не отличаются. Кроме того, за время игры вы можете трижды получить пароль, взяв специальный значок, а уж "взломать" этот нехитрый код сумеет и не очень опытный геймер (подробности — в конце описания).

1 Итак, свой путь к славе Космик начинает в своем родном городе, Старом Линотауне. Система наземного транспорта на Линолеуме быстро пришла в упадок с изобретением нуль-транспортировки и антигравитации. Весь общественный транспорт после реконструкции превратился в межпланетный, а в каждом городе планеты были установлены телепортационные кабины. Использование этих устройств невозможно без специальных ключей-пропусков. К счастью, пропуск в каждый город можно без проблем найти неподалеку от расположенной в городе кабины. Использование любого ключа в любой рабочей кабинке планеты приведет к перемещению в соответствующий город (за единственным исключением — см. ниже).

2 Помимо телепортационного ключа в Старом Линотауне можно подобрать основу будущего капитала, один пи-



нодоллар. Потратить его лучше всего в игровом аппарате на Карнавальном Мысе (выход слева). Дорогу в местный Лас-Вегас охраняют роботизированные яйцеголовые стражи, бодро меряющие шагами подвластную им территорию. Свой обход стражи завершают прыжком, во время которого и надо под ними пробежать. А можно запрыгнуть куда повыше и пропустить врага под собой. Таким же способом преодолевайте и глазастые пружинки (дождитесь, пока они свернуться в клубочек). Новичкам везет, ссыпав в карман свой выигрыш (50 золотых монет), попробуйте познакомиться со пышногрудой блондинкой в кабинке кассы, скучным голосом зазывающей посетителей принять участие в автомобильных гонках. По причине отсутствия у Космика водительской лицензии, она откажет герою в попытке выигрыша бесплатного турне на Детройтику, планету-курорт, но подарит связку накаченных гелием шаров.

Начинаем тратить деньги. Вернитесь в Линотаун и зайдите в дверь почтамта (посредством ее "USE-ния"). Тетка, выглядывающая из левого окошечка, продаст вам конверт и бумагу; образовавшееся само собой письмецо суньте в почтовый ящик в центре, а у мужика в правом окошечке узнайте, что требуется для получения принадлежащих вам вещей. После этого сфотографируйтесь в кабинке в правом углу экрана и купите мешок пороха в торговом аппарате (в обоих случаях надо использовать деньги). Теперь Космик может, наконец-то, справить себе "ксиву" (то есть паспорт) для проникновения в Королевство Формики (нижний выход из Линотауна), еще раз побеспокоив "левую" тетку. Она же, в принципе, должна отдать вам ответное письмо от вашего кузена Линочева (именно ему Космик недавно накарябал посланьице), но почта на Линолеуме работает не спеша, поэтому подождать придется...

4 Побеседуйте с клерком на Формикианской таможне (именно побеседуйте...) и заберите ключ от телепортатора в комнате слева. В противоположном конце, на берегу реки, надо забрать мешок сладкого льда. Когда будете скакать по веткам деревьев в переходах королевства, остерегайтесь летающих рыбин и резво ползающих медуз (эти, как правило, стерегут место вашей посадки после



затяжного прыжка). Кое-где можно пробежаться по потолку, но не надо сваливаться на голову своим врагам — это вам не Марио...

5 На пустошах справа от Линотауна обитает одноглазый монстрик, жуткий, но симпатичный. Вручите ему связку шаров — похудевший на вынужденной диете циклоп улетит в небеса и превратится в еще один искусственный спутник (обратите внимание на карту планеты). Еще придется помочь замерзающему пруду покрыться ледяной корочкой, бросив туда мешок льда, да прогуляться в свете разрядов молний и компании трубящих мух, именуемых Гонкерсами. Не пренебрегайте ветвистыми растениями, растущими на краю пропасти — дальность прыжков зависит от их высоты.

6. Долго ли, коротко ли, а дошел-таки Космик до Доджи-сити. Заброшенный город полон подозрительных личностей, выглядывающих из темных углов. Задерживаться здесь не для чего, хватайте ключ, и назад, в Линотаун.

7 Настало время убедиться в пользе новых технологий. Чрезвычайная сложность расчетов движения в нуль-пространстве привела к поразительной гамме побочных эффектов, связанных с телепортацией живых объектов. Не подвержена им лишь приемная станция в Доджи-сити, так и у той дверь заклинило, придется сразу по прибытии продолжить процесс телепортации. Но не забудьте забрать из кабинки резиновый плащ, им вы заткнете дыры в прохудившемся корыте, получив плавучее средство для преодоления бурной реки в правой части Королевства. Зайдите на Карнавальный Мыс и уговорите судьбу подарить вам еще 50 монет — их вы отдадите темной личности на том берегу реки в обмен на водительскую лицензию на имя Ларри Флинта. Там же подберите доску для серфинга.

8 Телепортация в королевство Формики продублировала Космика, это позволяет решить проблему с хитрой кнопкой, отключающей энергетическое поле ворот, ведущих на морское побережье. Установив одного из Пустоголовых на кнопке, переключитесь кнопкой "А" на второго и встаньте на кнопку за воротами, после чего в той же очередности выведите двойников через открывшиеся врата.

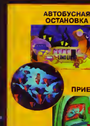
9 Оказывается, Космик — заядлый серфингист. Как лихо он оседлал волну и несется через залив, увертываясь от выныривающих рыб (продвигайтесь вперед, пока эти чешуйчатые злодеи висят в воздухе). Преодолев водное пространство, получите бикфордов шнур, лежащий у скалистого берега Линограда.

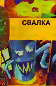
10 Белокурая "пышка" из кассы напрочь забыла имя неосмотрительно представившегося на прошлой беседе Космика, поэтому без проблем пропускает его на соревнование. Фанаты "Микромашинок" получат немалое удовольствие от гонок по трассе в форме восьмерки. Учитывая полную неспособность к ориентации остальных участников гонок, вы без труда придете к финишу первым, уложившись в отведенное для этого время. Главное, это не угодить в одну из четырех (по количеству водителей) лунок и придерживаться трассы.

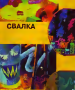
11 Свершилось! Кузен Линочев позаботился о вашем благополучии и собственноручно откопал всеми забытый потайной ход, ведущий с Карнавального Мыса в Линоград! Но без фонарика соваться в полный опасностей путь под землей просто глупо, поэтому отправляйтесь-ка вы куда подальше (да хоть в Формику) и телепортируйтесь оттуда в Линотаун. Возникшее при этом таинственное свечение будет сопровождать вас продолжительное время, но полностью тьму не развеет, поэтому будьте осторожны — не свалитесь в бассейн с черной жидкостью, коих в туннеле навалом.

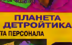
12 В пещерах слева от Линограда полюбуйтесь наскальной живописью и возьмите спичку. При взгляде на ваш внушительный инвентарь в мужике с почтамта проснется чувство долга, и он вернет вам устройство наведения на цель. Теперь вы способны оборудовать ракету в Линограде всем необходимым для разрушительного полета по направлению к преграждающей путь каменной плите. К заправленной и направленной ракете присобачьте бикфордов шнур, щелкните зажигалкой (в смысле, спичкой) и... БУУУМ!!! Кто не спрятался, я не виноват...

13. Чудеса продолжаются! С помощью найденного на Ничейных землях ключа телепортируйтесь в Линоград, и Космик на радостях перепрыгнет офигенную яму, вырытую доброжелателями посреди дороги. Прибыв на автобусную остановку в Линовилле, вы увидите там... Нет, ничего вы там не увидите! В спешке мы забыли о самом главном, ради чего и затевалось все это путешествие. Как же Космик докажет миру, что открыл планету Земля, если он не купит камеру и фотопленку? Линовилльский магазин фотопринадлежностей находится на втором этаже торгового центра, деньги достанете привычным уже способом. И не надо искать лестницу к двери магазина, просто телепортируйтесь в Линовилль и... продолжайте путешествие в нуль-пространстве, нацелившись на цветный прямоугольник. Кстати, пусть вас не вводит в заблуждение о-










гатый выбор фототоваров и возможность легкого заработка на игровом автомате — частота ваших выигрышей сильно зависит от капитала, получить больше 200 линодолларов здесь просто невозможно.

14 Из разговора с водителем автобуса Космик узнает о восстании роботов на Детройтике. Но делать нечего, судьбу не переспоришь. Придется разобраться с главным источником энергии восставших железяк, гигантским ухмыляющимся генератором. Прихватив под мышку металлический дорожный знак, Космик направляется к котельной. Тут вас ждет сюрприз — оказывается, производственные роботы тоже взбесились и вместо сборки занимаются массовым обстрелом цеховых помещений. Кое-как добравшись до компьютерного ключа, тут же сворачивайте обратно — в приемной завода вставьте ключ в устройство, контролирующее производство, и займитесь подбором отключающей подачу энергии комбинации. Делается это так: сначала набираете все четыре знака одинаковыми, затем на отмеченных крестиками местах ставите знаки второго вида, а после второй проверки, если крестики остались, меняете там знак на третий вид.

15 Теперь можете безбоязненно пересечь цех и, проигнорировав злобно пыхтящий генератор, познакомиться с главным виновником происходящего, огромным роботом Ворком, швыряющим гигантские чугунные болванки на конвейер. Все, что вам на данном этапе нужно, это словить Космику на голову такую болванку. В результате он окажется на свалке, где из кучи мусора, используя знак с автобусной остановки в качестве рычага, надо добыть огнетушитель — отличное средство в борьбе с перетрудившимися генераторами. Теперь Ворк безопасен, руками он по-прежнему размахивает, но кинуть уже ничего не может. После серии прыжков по оккупированным прыгающими шарами скалам, Космик попадет в комнату персонала. На стене перед дверью есть большая кнопка, нажмите ее, и освобожденный персонал станцует вокруг вашего героя танец благодарности, а предводитель племени инженеров презентует вам ключи к личной машине! Путь до стоянки очень непрост (благодаря постоянным и повсеместным электрическим разрядам), поэтому не обращайте свое внимание на конфеты-ловушки.

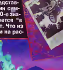
16 По дороге к Земле Космик попадает в настоящий метеоритный ливень. Понятное дело, историей не предусмотрен вариант, когда ему удается выбраться из этой передряги невредимым, поэтому не пытайтесь оттянуть неизбежный финал, а напротив, смело бросайтесь грудью на поток скоростных булыжников... Рано или поздно (лучше пораньше) очередной булыжник пробьет бензобак машины, и, на последних каплях горючего, Космик осуществит стыковку с полуразрушенной автоматической заправочной станцией. Это последний этап вашего приключения, задача — раздобыть денег для заправки отремонтированного космобиля (линолеумские деньги не в счет, вы находитесь в зоне свободной коммерции).

17. Спускаемся на гравитационном лифте в центр станции. Перед вами – 6 дверей, ведущих в различные сектора орбитального колеса. Тоннели, соединяющие ось станции с периферией, безнадежно продырявлены обитающими в окружающем пространстве метеоритами, поэтому все свои передвижения лучше совершать по верхним платформам тоннелей, не увлекаясь сбором сладостей (тяготение здесь какое-то аномальное, не в ладах с законами физики). Не доверяйте нумерации тоннелей, оптимальный порядок посещения секторов следующий: 4-й (найдите энергетическую спираль), 2-й (запрыгнув на выставленную в нужном месте спираль, возьмите более привычное средство для преодоления высоты – трамплин), 5-й (поочередно примените трамплин и спираль для получения складного моста), 6-й (посредством всего ранее приобретенного, доберитесь до дудки), 3-й (этой самой дудкой "сдудите" пустую коробочку с верхней полки на пол, там ее и подберете) и, наконец, 1-й. На недоступном, на первый взгляд уступе, бегают шустрые космобаксы, их нужно аккуратно собрать в добытую коробочку и отнести к заправочному аппарату. Свежесобранные денежные единицы с радостью перебегут из тесной коробки в темное чрево монетоприемника, а давненько недоенные топливные баки расстанутся со своим драгоценным содержимым. Полюбуйтесь финальными заставками, они того стоят...

Завершив этот "квест", не спешите расставаться с картриджем. Если у вас есть знакомый/ая, и вам надоело соревноваться друг с другом в файтинги и спортивные симуляторы, попробуйте сыграть в любимую игру Космика "Сладкий бой", сочетающую в себе и напряженное действие "стрелялок", и динамичность гонок, и неплохую возможность для разработки стратегии. Управляя двумя сплэтодронами (специально разработанными самоходными аппаратами с установкой для запуска тортов и прочих сладостей), соперники носятся по оборудованному варьирующимся количеством перегородок полигону, в попытке залепить друг другу разрывным кондитерским изделием. Во время боя можно собирать появляющиеся призы, повышающие скорость полета торта, изменяющие перемещения сплэтодрона или скорострельность. Есть даже возможность сыграть с противником в бильярд, придав своим "снарядам" способность отскакивать от стенок. Победа присуждается игроку, набравшему 8 очков (начинается бой с 4 очками у обоих участников, за каждое попадание у жертвы очки отнимаются и отдаются попавшему в цель игроку).

Управление сплэтодроном: A/C – движение соответственно назад/вперед; B – выстрел; влево/вправо – поворот машины влево/вправо.

Обещанные несколько слов о системе паролей. Справедливо рассудив, что игра получилась не слишком сложной (не в пример той же "Dizzy", пройти которую до конца не удосужился ни один из моих знакомых), обленившиеся англичане не стали ломать себе голову, изобретая никому не нужную систему кодировки пароля. Все данные о состоянии игры, добытых Космиком предметах и количестве его жизней, располагаются строго на отведенных им местах, а единственная защита пароля от чересчур ретивых "взломщиков", так называемая контрольная сумма, представляет собой лишь один символ в конце строки (20-е знакоместо) и подбирается "в тупую" за пару минут. Что из этого можно вынести на рассмотрение? Не советую вам "играться" с содержимым второй и третьей группы символов, отвечающих за инвентарь, пользы это не принесет, но вот увеличить себе запас жизней и наличных денег – дело святое – координаты отвечающих за это символов – 13 и 1+2 (2 символа) соответственно. Путем недолгого поиска были найдены следующие значения: C (22 жизни) и VV (52 доллара). Если кому-то покажется мало, знайте – за время игры вам трижды дают пароль, поэтому по истечению запаса жизней просто сохранитесь и, указанным методом изменив полученный пароль, продолжайте свой путь. А за местоположение Космика отвечает символ номер 18, возможные его значения – 5, 7 и M. Happy cracking!!!



Eler Cant

P.S. На днях мы получили письмо от москвича Вадима Николаева с подробнейшим решением этой игры. К сожалению, оно малость запоздало и уже не смогло пойти в номер как самостоятельное описание. И все же нельзя не отметить качество проделанной Вадимом работы, описание получилось исчерпывающим. Спасибо ему большое, надеюсь, что следующее его описание придет вовремя.

Вообще, процент любителей игр для "мозговых атак" среди наших читателей не так уж и мал, но в основе своей это уже старшеклассники и студенты. Оно и понятно, ведь для успешного завершения среднего "квеста" или ролевой игры нужен немалый игровой опыт. Однако, как мне кажется, "Cosmic SpaceHead" вполне может сойти за обучающую игру – несложный, в меру продолжительный "квест для начинающих".

P.P.S. special thanks to Ромик Еремин (компоновка карт) and Агент Cooper (nu on sam znaet za vto...)




Баскин 31 Роббинс
Мороженое
Игра с кубиком
1
2
3
4
5
6
8
9
12
13
16
17
Манго-Танго
Ромовый изюм
Нежная мята
Французская ваниль
Шоколад мирового класса
Кокосовое белое
Розовая тянучка
Baskin 31 Robbins

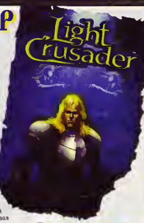

SAMURAI
SPIRITS
Художник Валерий Корнеев


ВЕЛИКИЙ D -
твоя планета!
68
82


Роки Роуд
21
22
Как играть в игру
«Баскин-Роббинс».
Для начала надо осторожно вынуть из скрепок центральный разворот нашего журнала Вынули? Тогда обратите внимание, что на обратной стороне находится игра. В нее играют с кубиком (а не с джойстиком). Кубик можно взять из какой-нибудь настольной игры или сделать из пластилина. Кубик бросают по очереди и ходят Выиграл тот, кто первый добрался до финала. Надеемся, что путешествие-игра по стране мороженого «Баскин-Роббинс», будет вам приятно и запомнится надолго.
24
Ретро-Пекан
18
Отличное Клубничное
29
26
28
Печенье со сливками
Баскин 31 Роббинс
Добро пожаловать в страну «Баскин-Роббинс»
Баскин 31 Роббинс
Мороженое

СВЕТОБОР





"– Меня зовут Дэвид Странник, я служу рыцарем при дворе великого короля Фредерика Белоборского Со множеством самых страшных созданий Тьмы сразился я на своем веку, повидал разные невидали, неописуемые сокровища, побывал учеником чародея, даже вот на драконе однажды летать пришлось (правда маленький был он, недоросль какой-то, зато все-таки дракон!) Но сегодня поутру я отправился в самый загадочный и необычный поход в своей жизни! Ах да, чуть не запамятовал рассказать, как все начиналось

С неделю назад великаны прорвали Городьбу у Запредельного Оплота и уже намеревались перейти через Затравку, речку, отделяющую Заградные земли от основных территорий Королевства. Ну, мы с войском дунаданов, конечно, умяли их обратно в Морхауд, а меня, как старого друга, король пригласил в Белобор рассказать о случившейся битве и, вообще, о состоянии наших южных Заград. За разговором король Фредерик сообщил, что его кровный брат, король Травень Зеленорядский, желает видеть меня в своих покоях как можно скорее Пресыщенный видом злобных морхаудских великанов и шумом схваток, я полагал, что приглашен в Зеленое Урядье, тихое союзное королевство, отдохнуть и набраться сил. Как же я ошибался!

Прибыв в столичный городок, я увидел, что все жители куда-то попрятались, ставни и тяжелые двери домов наглухо заперты, даже домашний скот и птица не показывались на улице Король Травень был сильно обеспокоен. Срывающимся голосом он рассказал мне, что каждый день из городка исчезает сразу по несколько человек ("Вот почему тут так боятся приезжих", — понял я) Все попытки прояснить что-либо с помощью астрологических карт оказались тщетны Даже сам дворцовый оракул, уважаемый и почтенный маг, терялся в догадках

Урядье всегда было спокойным и тихим местечком До последних событий Теперь я должен разузнать, кто же похищает горожан и крестьян, и во что бы то ни стало вернуть их я обещал это королю Травню В Зеленом Урядье явно действуют какие-то темные силы!"

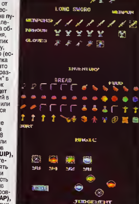
Полное решение игры в 30 шагов







Итак, окунитесь в мир рыцарей, драконов, королей в очередной ролевой игрушке Light Crusader ("Светобор") от фирмы Treasure. Вы управляете бесстрашным сэром Дэвидом, находящимся на пути к Великой Тайне маленького городка Зеленое Урядье. Как ни прозаично это звучит на общем сказочном фоне нашего повествования, разберемся с функциями джойстика. Крестик передвигает доблестного рыцаря по экрану, кнопкой "A" он сможет творить волшебство (если у него есть подходящие элементы), кнопка "B" — Дэвид рубит врага мечом или, если это дружественный персонаж, начинает с ним разговор (хотя определение "дружественности" в игре весьма размыто), кнопка "C" — прыжок. Если в прыжке нажать "B", то Дэвид проведет воздушную атаку, прием, очень помогающий в борьбе с некоторыми видами врагов. Рано или поздно вы нажмете кнопку "Start", и появится так называемый Главный экран **(MAIN SCREEN).** Отсюда вам доступны следующие функции: почти бездонные карманы Дэвида (INVENTORY), куда может поместиться до 48 предметов, будь то единицы пищи, ключи или особые предметы, вроде свитков или Шаров силы. Следующая опция — экипировка **(EQUIP)**, куда входит вооружение и доспехи нашего героя: тут есть восемь ячеек для мечей и по пять ячеек для кольчуг и рукавиц. Постепенно они будут наполняться, но в начале игры у вас есть лишь двуручный меч **(LONG SWORD),** легкие латы **(PLATE)** и перчатки **(GLOVE).** С экипировкой разобрались, затем идет авто-карта **(MAP)**, на которой отображается лабиринт, его лестницы и телепортаторы, а звездочкой отмечается сам герой. Опция **LANGUAGE** позволяет вам установить язык, на котором идет игра: английский, немецкий, французский и испанский (наверное, разработчики просто



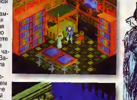
забыли включить в этот список русский язык — досадная невнимательность!). Пункт **MAGIC** — переход к подэкрану волшебства. Колдовать сэр Дэвид может, только имея какое-либо количество исходных элементов. Всего их четыре: Воздух, Огонь, Земля и Вода. Эти элементы можно как приобрести, так и просто забрать после смерти одного из врагов. Опция **MOOE** поможет вам подогнать игровые параметры по своему вкусу (включить/отключить отображение отнимаемой в поединках энергии, окошечко с поясняющей ваши находки надписью и автоматическое опустошение корзинки с едой при ранении персонажа). Внизу Главного экрана отображается также следующая информация: **LIFE** — левая цифра показывает вашу текущую энергию в хит-пойнтах, а правая цифра — максимальное количество хит-пойнтов, которым вы можете располагать, **GOLO** — количество гейн-пойнтов или, проще говоря, денег, находящихся в данный момент у Дэвида, **PLAY TIME** — встроенный счетчик времени игры (не работает, когда вы находитесь на экранах опций).

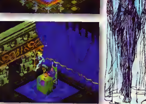


Ну вот, вроде бы мы разобрались с основной бюрократией, пора посмотреть, что там поделывает наш герой!

Путешествие бесстрашного крестоносца начинается в тронном зале замка после разговора с королем Травнем, который, помимо добрых напутствий не дорожку, снабжает вас едой, а также суммой в 200 золотых на мелкие расходы — чтобы лучше шагалось, надо полагать. Если хотите, можете расспросить королеву, канцлера, фрейлину и местного полководца, но ничего, кроме слов беспокойства за судьбу эксплуатируемого класса (и за себя тоже), вы из них вытянуть не сможете. Двое стражников, охраняющих вход в зал, похоже, вообще кроме "Пожалуйста, проходите!" ничего сказать не могут. Королевская же кошка при попытке заговорить с ней отделается индифферентным **"Мяу!"**. Помимо центрального помещения в замке есть еще и два крыла: западное и восточное (здесь и далее направление определяется розой ветров, отображаемой в режиме карты). В западном крыле вы сразу же наткнетесь на три двери. Самая ближняя ко входу в тронный зал ведет в комнату с двумя женскими статуями и странной пиктограммой на полу. Здесь можно сохранить игру (такие **Save**-пиктограммы будут довольно часто встречаться на вашем нелегком пути). Следующая комната — покои юной принцессы, но из общения с этой особой вы вынесете только один полезный совет: почаще обращаться к оракулу, так как у него часто найдется что сообщить Дэвиду. Зато в третьей комнате, если вы сначала запрыгните на стол, а затем — на шкаф, вы найдете горшочек с восполняющим здоровье Красным снадобьем **(RED POTION)**. В восточном же крыле замка расположены: кухня со строгой кухаркой, готовой побить сковородой любого, кто покусится на запасы еды, медитационный покой оракула и еще одна необычная комнатка со статуями, работающая как телепортатор. Но так как это только отправная точка, а других телепортаторов вы пока не нашли (их в игре целая система из семи штук), то устройство не заработает. За декоративными деревцами, выращиваемыми тут, Дэвид наткнется на сундук, вскрыв который он заработает первый амулет **(PENDANT)**, позволяющий после смерти героя возобновить игру.


Обитатели замка во главе с самим королем просят помощи у сэра Дэвида





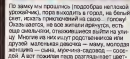
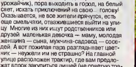
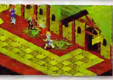


Условные обозначения к картам.

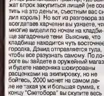
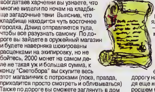
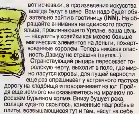
- Места, где осуществляется обмен денег на товары и наоборот
- Телепортатор
- Save point. Место, где можно записать игру
- Что-нибудь полезное (от оружия до мешка золотых)
- Восполнитель утраченного в боях здоровья
- Max life. Дополнительный шарик в графу HP
- Pendant (амулет). Раньше это называли "жизнью"
- Босс. Что-то большое и ужасное
- K - Ключ.





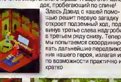
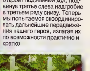





По замку мы прошлись (подсобрав неплохой урожайчик), пора выходить в город, на белый свет, искать приключений на свою ... голову! Оказывается, не все жители прячутся, есть еще смельчаки, отважившиеся выйти на улицу. Многие из них ищут родственников или друзей: маленькая девочка — маму, молодая женщина — сына, мужчина-садовод — соседей. А вот пожилая пара разглядывает цветник — неужели им не страшно? На главной улице расположен трактир, где вам предложат впрок закупиться пищей (не советую тратить на это деньги, съестным вас снабдил король). Но вот из разговора завсегдатаев харчевни вы узнаете, что многие видели по ночам на кладбище загадочные тени. Выяснив, что кладбище находится чуть восточнее городка, Дэвид отправляется туда, чтобы все разузнать самому. По дороге вы зайдете в оружейный магазин и будете наверняка шокированы расценками на экипировку, но не бойтесь, 2000 монет на самом деле не такая уж и большая сумма, к концу "Светобора" вы скупите весь этот магазинчик с потроками (пока, правда, приходится просто смотреть и облизываться). Также по дороге вы сможете заглянуть в дом девушки, постигающей игру на клавесине, но, к сожалению, не достигшей особых успехов, и художника, резонно полагающего, что люди

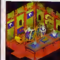




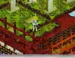
вот исчезают, а произведения искусства всегда будут в цене. Вам надо будет обязательно зайти в гостиницу **(INN)**. Не обращайте внимания на одинокого постояльца, проклинающего Урядье, ваша цель — накупить у хозяйки как можно больше магических элементов на деньги, пожертвованные королем. Теперь никакая опасность Дэвиду не страшна (шутка...).

Странствующий рыцарь пересекает городскую черту, выходит в поле, где мирно пасутся коровы, для пущей верности еще раз спрашивает у встречного пастуха дорогу на кладбище и поворачивает на юг. Пройдя еще немного вы оказываетесь на мрачном поросшем бурьяном холме. Внизу бушует река, солнце куда-то скрылось, каменные надгробные плиты, возвышающиеся тут и там, несут на себе отпечаток смертельного мрака. А еще этот холодок, пробегающий по спине!

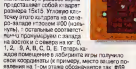
Здесь Дэвид с вашей помощью решит первую загадку: откроет подземный ход, подвинув третье слева надгробие в третьем ряду снизу. Теперь мы попытаемся скоординировать дальнейшие передвижения нашего героя, излагая их по возможности практично и кратко.



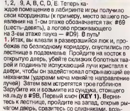








Гигантское подземелье под Урядьем, где по большей части и будут происходить следующие действия, состоит из шести обширных этажей, каждый из которых (кроме первого, маленького) в режиме карты представляет собой квадрат размера 15x15. Угловую клеточку этого квадрата на северо-западе назовем #00 (ноль-нуль), а остальные соответственно пронумеруем с запада на восток и с севера на юг: 0, 1, 2, ..., 9, A, B, C, D, E. Теперь каждое помещение в лабиринте игры получило свои координаты (к примеру, место вашего появления на 1-ом этаже обозначается так: #69 (шесть-девять), а логово проживающего на 3-ем этаже паука — #D9). В путь!



1. Итак, вы влезли в разверзшийся люк и, пробежав по безлюдному коридору, спустились по лестнице в подземелье. Пройдите на восток в открытую дверь, убейте склизких болотных тварей и подвиньте испускающий лучи кристалл к двери, чтобы он задействовал открывающий ее механизм (ударами меча меняйте направление лучей). Затем вам встретятся трое гоблинов. Зарубите их и возьмите из сундука, стоящего на льду в #9B, Первый ключ **(KEY 1).** Вернитесь к лестнице, пройдите на запад, открыв рычагом дверь, сразитесь со слизняками, возьмите в сундуке на #64 сферу, увеличивающую вашу "энергоемкость" на 10 хит-пойнтов **(MAX LIFE)** и освободите путника, привязанного к столбу в #88. В соседней комнате, #98, вы сможете бесплатно(!) заполнить всю линию жизни. Подобные места, а так же Save-локации на авто-карте не отмечаются, но присутствуют на наших иллюстрациях.

2. Отоприте Первым ключом дверь, ведущую в #77, где надо подвинуть каменный кубик на плиту, поднимающую решетку. Ударьте по ставшему теперь доступным рычагу в #68. Там же вы найдете подтверждение тому факту, что в этой игре выгоднее продавать, чем покупать. Вернитесь в #64 и пройдите в ранее запертую дверь. Зажгите четыре светильника, стоящих по углам #72 — откроется секретный проход в коридор, где вы найдете еще один амулет и встретите необычную кошку, которая может поменять найденную вами пищу на монеты. Умное животное также скупает за полцены разноцветные пузырьки с лекарствами. Пожалуй, пока не стоит расставаться со своим небогатым инвентарем, ведь...

3. ...войдя в #63, сэр Дэвид встречается с ужасным чудовищем — горой живой слизи со щупальцами, питающейся, похоже, заблудившимися странниками. Уязвимое место громадины — единственный глаз, всплывающий то тут, то там на поверхность уродливого тела. Во время боя не забывайте пополнять шкалу энергии, наспех поедая дарованную королем снедь (но не обжорствуйте). Умирвя, монстр оставит после себя пополнитель жизни, а вы, проявив смекалку (проскакав по платформам в #53), заработаете Второй ключ **(KEY 2)** и еще одно Красное снадобье.

4. Пройдите южнее, и вы вернетесь в зал со слизняками, но теперь серая дверь послушно отопрется Вторым ключом, пропуская рыцаря в мрачный каменный мешок, где его дожидается маг, оживляющий четырех бойцов-скелетов. Игнорируя последних, избавьтесь от кудесника — погибнут и его подопечные, оставив после себя пищу или гейн-пойнты!

5. Преодолев пару нетрудных загадок с кристаллами и взрывающейся бочкой, вы обнаружите себя на новой развилке (#2B).

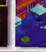




Автор рисунков к статье - Валерий Корнеев













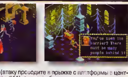


ТАБЛИЦА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАГИИ

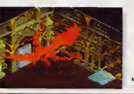
Магию в "Светоборе" можно комбинировать, то есть соединять сразу по несколько начальных элементов для создания более мощных заклинаний

Название заклинания	Требуемые элементы
Пламя	Огонь
Ураган	Воздух
Землетрясение	Земля
Излечение	Вода
Огненный вихрь	Огонь + Воздух
Гром	Воздух + Земля
Метеор	Огонь + Земля
Заморозка	Воздух + Вода
Противоядие	Огонь + Вода
Град копий	Воздух + Огонь + Земля
Фея-страж	Воздух + Огонь + Вода
Воскрешение	Воздух + Земля + Вода
Щит	Огонь + Земля + Вода
Правосудие	Воздух + Огонь + + Земля + Вода

Сферы с изображением элемента прибавляют десять его единиц в ваш магический арсенал. Зеленое снадобье при использовании полностью его наполняет (99 единиц каждого элемента)

Наведайтесь в северный ход, переключите рычаг в #3А, в #1В освободите пленницу и смело заходите в коридор, где порывы ветра мешают быстрому продвижению к цели. Попав в обиталище злых духов (#36), не задерживайтесь — сворачивайте направо. Установив одну из бочек поверх остальных (#15), протолкните ее к двери и задействуйте взрыватель ударом меча (на время лучше отбежать) — в итоге Дэвид становится обладателем рапиры **(RAPIER),** экипируйте ею персонаж нажатием кнопки "С" в пункте меню **EQUIP.** Нажатием на рычаг в этой же комнате откройте ворота, ведущие в еще один зал с квартетом свечей.

6. Потушите светильники в #22 и, взяв в тайнике #33 Красное снадобье, спешите на встречу с ДРАКОНОМ! Огнедышащее животное под вашими ударами быстро дает дуба (атаку проводите в прыжке с платформы в центре #11), а вы освобождаете очередного крестьянина-селянина, на этот раз изобретательно подвешенного под потолком на веревке в #01 (бросившись с самого высокого каменного столба, рубаните по ней мечом). Оказывается, людей похищают члены Гильдии Магов, а в лабиринте находится некий Барьер, за которым они и прячутся. Король Травень должен знать, как пройти через Барьер.



ПИЩА И ПИТЬЕ

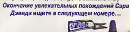
Оказывается, у странствующих рыцарей в те времена был неплохой рацион! Судите сами

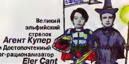
Тип провизии	Прибавляемая энергия (в хит-пойнтах)
кукуруза, яблоко, яйцо	10
апельсин, банан, вишня	10
хлеб, мед	30
филе, рыба, помидор	60
цыплячья ножка	60
бифштекс, Красное снадобье	100

Примечание: сыр, вода, вино, Синее снадобье — противоядие, Черное снадобье — ЯД!!!

7. Найдя телепортатор, сэр Дэвид переносится во дворец, где подавленный король поведает ему, что: "Легенда гласит, что давным-давно наши предки с помощью магических сил запечатали Зло в пучинах подземного мира. Вне сомнения, описанные спасенным пленником темные фигуры, члены Гильдии Магов, проникли сквозь печать Древних, выполнив тем самым зловещее предзнаменование Темного Лорда Гаурунга. Этот талисман позволит вам, благородный рыцарь, устремиться сквозь барьер заклинаний к пробуждающейся Тьме... и как следует там разобраться". Прежде чем вернуться с дарованным пропуском **(TALISMAN)** в комнату с четверкой упырей (#36), не забудьте записать игру.

Окончание увлекательных похождений Сэра Дэвида ищите в следующем номере...





Великий эльфийский стрелок *Агент Купер* и Достопочтенный маг-рационализатор *Eler Cant*

Mortal Kombat: тактика боя

Продолжение. Начало в номере 26.

Внимание: чтобы правильно пользоваться этим пособием, вам необходима таблица рейтингов, опубликованная в прошлом номере журнала. Там же вы найдете и характеристики на Саб-Зиро, Шиву, Каио, Лю Канга, Найтвульфа, Кабала и Соню.

КУНГ ЛАО

Суперудары Кунг Лао можно эффективно использовать почти на всех бойцах, надо только вовремя их реализовывать. Всегда имейте в виду, что противник не сможет зажать вас в угол из-за возможности Лао в любой момент телепортироваться и нанести удар одной из подвернувшихся конечностей. Этот трюк не раз спасет вам жизнь. Другая боевая хитрость: будьте готовы кинуть Шляпу, когда оппонент приближается — часто он просто не заблокирует такой амлад. Также, если враг прыгает на вас, поймайте его на серию высоких ударов рукой, это отбросит его назад, в воздух. Завершите это мини-комбо низким ударом ноги или киньте вдогонку Шляпу, чтоб лучше леталось!

Осторожнее, Лао!

Хотя вы — очень быстрый боец, после метания Шляпы вы все-таки замираете на время, что открывает вас для атак врага. Каждый раз перед тем, как провести этот прием, убедитесь, что вас разделяет достаточное расстояние. Всегда готовьте путь к бегству.

Общий силовой рейтинг: 73
Место в воинском рейтинге: 7
Самый трудный поединок: с Каио

Доступность:	★★★★★★
Атаки:	★★★★★★
Оборона:	★★★★
Скорость:	★★★★★★
Добивания:	★★★★
Комбо:	★★★★★★★

№7

СИНДЕЛ

Да-а-а, была, была такой девушка! Ну, что можно про нее сказать... не люблю я Синдел, хоть ты тресни. За ее Левитацию. Это же просто смех какой-то, а не прием. Никакой атакующей или оборонной ценности он не имеет, так просто, для красоты сделан. Персонажа спасают два хороших Файербола, неплохо прожаривающие врагов на расстоянии, и Вопль, выполняющий роль стопорящей атаки, открывающей противника для любого синделиного комбо (а они, должен признать, у нее довольно сильные — трудно только связывать высокий Файербол в конце). Главное — не перебарщивать с нажиманием BP, а то Вопль имеет странную привычку иногда вас не слушаться и отпускать оппонента. Сомневаюсь, что кто-то изберет женушку Шао Кана любимым героем: хотя у нее достаточно ударов, и все остальное, вроде бы, при ней, но все, кого я знаю, относятся к Синдел с полнейшим безразличием.

Осторожнее, Синдел!

Не перебарщивайте с Воплем, настанет момент, когда вы настолько увлечетесь, что забудете блокировать вражеские удары, дай только поорать всласть. И еще: ваши Файерболы, хотя и мощны, но медленны, так что прежде, чем стрелять, позаботьтесь о дистанции.

Общий силовой рейтинг: 69
Место в воинском рейтинге: 8
Самый трудный поединок: с Вульфом и роботами

Доступность:	★★★★★
Атаки:	★★★★★★
Оборона:	★★★★★★★
Скорость:	★★★★★★
Добивания:	★★★★★★★★
Комбо:	★★★★★★★★

№8



САЙРЕКС

Киберниндзя могут казаться очень мощными, но им не хватавт того, чего не было и у обычных нниндзя в МК1-2: хорошей маневренности. Сайрекс, например, слишком уж легко выбивается из воздуха обычным ударом ВР и достаточно медленно передвигается. Что? Я понимаю, у роботов сложилась репутация сильных бойцов, я и не собираюсь ее разрушать — просто они чуточку слабее, чем вам всем кажется. Ответьте мне, как часто вы пытались в ближней и дальней сайрексовских Бомбах? Их ведь можно кинуть только на расстоянии, в ближнем бою эти трехкнопочные удары просто суицидальны. Никогда не знаешь, успеешь ли довести их до конца! Сеть? Да. Сеть — очень хорошее оружие, только видно его за версту, так что пользоваться им надо хитро. Телепортация, хоте и не такая удобная, как у других киборгов — тоже очко в пользу LK 9T9.

Осторожнее, Сайрекс!

Все ввши атаки предполагают задержку после исполнения, так что никогда не подпускайте оппонента слишком близко, готовясь применить суперудар. А вообще, этот персонаж — золотая середина МК3, и игра им доставит вам много удовольствия.

Общий силовой рейтинг: 68
Место в воинском рейтинге: 9
Самый трудный поединок: с Кано

Доступность:	★★★★★★★ 1/2
Атаки:	★★★★
Оборона:	★★★★★★★★
Скорость:	★★★★★
Добивания:	★★★★★★★★
Комбо:	★★★★★★

СТРАЙКЕР

Добротнейший мужчина, надо вам сказать! Если вы в свое время научились хорошо управлять Джонни Кейджем, смело берите Кертиса Страйкера — оба героя, несмотря на разный внешний вид, имеют практически идентичные атаки! Контролируйте пространство вокруг оппонента бросками Гранат (можно буквально "кормить" ими врага, пытающегося подпрыгнуть), а Перекидывание дубинкой успешно заменит вам кейджевский Теневой удар, только не забывайте, что пользоваться им надо чуть ли не ювелирно, иначе апперкот вам обеспечен. У вас очень большая зона подсечки, почти как у Шивы, используйте это преимущество. Недостаток персонажа — отсутствие стопорящего удара, из-за чего сильно снижен комбо-потенциал.

Осторожнее, Страйкер!

Зачем ему Подсечка с дубинкой? Этот удар практически не несет боевой нагрузки, так что, если не любите рисковать, воздержитесь от его выполнения. Также не пытайтесь с Гранатами, это медленное оружие, пуская его в ход, прикидывайте возможные последствия.

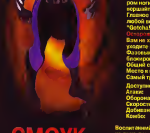
Общий силовой рейтинг: 6В
Место в воинском рейтинге: 9
Самый трудный поединок: с Кано

Доступность:	★★★★★
Атаки:	★★★★★★★
Оборона:	★★★★★★
Скорость:	★★★★★★★
Добивания:	★★★
Комбо:	★★★★★★

ДЖАКС



Майор Джексон Бриггс мало изменился: появился Фазовый удар, Ракеты из Рук сменили Соник-волну, остальные атаки остались теми же. Но если в МК II Джакс котировался наравне с такими сильнейшими фигурами, как Китана и Кейдж, то в МК 3 он плавно скатился вниз по рейтингу, потому что появились герои гораздо более маневренные и гибкие. В бою держите основание большого пальца на НН, "заряжая" Землетрясение и освобождая сам палец для контроля над Ракетами. Враги будут прыгать, пытаясь избежать первого, а в воздухе напарываться на второе. Когда противник прыгает на вас с ударом ноги, жмите блок, затем быстро ВН и завершайте это мини-комбо Ломанием хребта. Главное — правильно рассчитать время. При любой возможности используйте захват "Gotcha!" и счетверенное перекидывание.



Осторожнее, Джакс!

Вам не хватает скорости, так что сразу уходите в оборону. Не пользуйтесь зря Фазовым ударом, его очень легко блокировать.

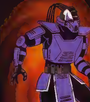
Общий силовой рейтинг: 65

Место в воинском рейтинге: 10

Самый трудный поединок: с Кабалом

Доступность:
Атаки:
Оборона:
Скорость:
Добивания:
Комбо:

СМОУК



Воспитанный на боях со Скорпионом, не могу не признать своей симпатии к роботу, так же ловко управляющемуся с Гарпуном, пускай даже этот Гарпун похож на телефонную трубку с проводом! У Смоука огромный комбо-потенциал. Освоив Телепортацию с ударом и кидание Гарпуна, можно практически безнаказанно жонглировать вашим противником! Напрактикуйтесь проводить обе эти атаки прямо после удара ногой в прыжке. Маневр Исчезания — это уже на любителя: хорошо управлялись с Рептилией в МК II, милости просим, если нет — лучше с невидимостью не экспериментировать, получите по ушам. К сожалению, киберниндзя имеет свои недостатки:

Осторожнее, Смоук!

Вы подвержены сильнейшей задержке после кидания Гарпуна: он должен долететь до границы экрана, чтобы киборг "отморозился". Ваша Телепортация легко блокируется и разменивается на апперкот, что далеко не в пользу Смоука. В целом персонаж имеет большой потенциал, но не все игроки используют его на все сто.







Общий силовой рейтинг: 64

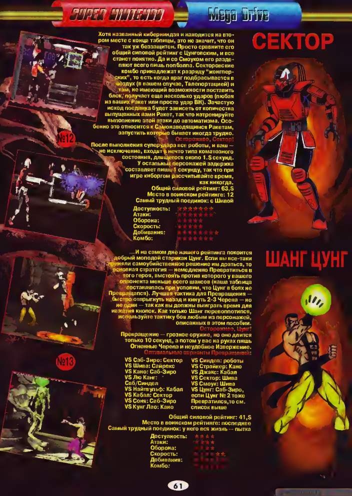
Место в воинском рейтинге: 11

Самый трудный поединок: с Шивой

Доступность:
Атаки:
Оборона:
Скорость:
Добивания:
Комбо:







СЕКТОР

Хотя названный киберниндзя и находится на втором месте с конца таблицы, это не значит, что он так уж беззащитен. Просто сравните его общий силовой рейтинг с Цунговским, и все станет понятно. Да и со Смоуком его разделяют всего лишь полбалла. Секторовские комбо принадлежат к разряду "жонглерских", то есть когда враг подбрасывается в воздух (в вашем случае, Телепортацией) и там, не имеющий возможности поставить блок, получает еще несколько ударов (любая из ваших Ракет или просто удар ВН). Зачастую исход поединка будет зависеть от количества выпущенных вами Ракет, так что натренируйте выполнение этой атаки до автоматизма. Особенно это относится к Самонаводящимся Ракетам, запустить которые бывает иногда трудно.

Осторожнее, Сектор!

После выполнения суперудара все роботы, и ваш — не исключение, входят в нечто типа коматозного состояния, длящегося около 1.5 секунд. У остальных персонажей задержка составляет лишь 1 секунду, так что при игре киборгом рассчитывайте время, как никогда.

Общий силовой рейтинг: 63,5
Место в воинском рейтинге: 12
Самый трудный поединок: с Шивой

Доступность:	★★★★★★★
Атаки:	★★★★★★★
Оборона:	★★★★★
Скорость:	★★★★★
Добивания:	★★★★★★★★
Комбо:	★★★★★★★

ШАНГ ЦУНГ

...И на самом дне нашего рейтинга покоится добрый молодой старикан Цунг. Если вы все-таки приняли самоубийственное решение им драться, то основная стратегия — немедленно Превратиться в того героя, выстоять против которого у вашего оппонента меньше всего шансов (наша таблица составлялась при условии, что Цунг в боях не Превращался). Лучшая тактика для Превращения — быстро отпрыгнуть назад и кинуть 2-3 Черепа — но не один — так как вы должны выиграть время для нажатия кнопок. Как только Шанг перевоплотился, используйте тактику боя любым из персонажей, описанных в этом пособии.

Осторожнее, Цунг!

Превращение — грозное оружие, но оно длится только 10 секунд, а потом у вас на руках лишь Огненные Черепа и неудобное Извержение.

Оптимальные варианты Превращений:

VS Саб-Зиро: Сектор
VS Шива: Сайрекс
VS Кано: Саб-Зиро
VS Лю Канг: Саб/Синдел
VS Найтвульф: Кабал
VS Кабал: Сектор
VS Соня: Саб-Зиро
VS Кунг Лао: Кано
VS Синдел: роботы
VS Страйкер: Кано
VS Джакс: Кабал
VS Сектор: Шива
VS Смоук: Шива
VS Цунг: Саб-Зиро, если Цунг № 2 тоже Превратился, то см. список выше

Общий силовой рейтинг: 41,5
Место в воинском рейтинге: последнее
Самый трудный поединок: у него вся жизнь — пытка

Доступность:	★★★★
Атаки:	★★★★
Оборона:	★★★★
Скорость:	★★★★★★
Добивания:	★★★★★★★
Комбо:	★★★★★★★

ПРОЩАНИЕ С МК?



Милена и Рептилия. Новый облик. Те же удары!

Загадочный Ермак в бою.

Камикадзе на выбор

Скорпион против Страйкера. Ниндзя более опытен, но у полицейского новый удар: выстрел из пистолета!

Джейд демонстри...

В UMK 3 пять новых декораций

Помните, ребята, как в 25-м номере я перед вами распинался? Вот, мол, только подождите месяц-другой, и все будут играть в Ultimate MK 3, жизнь будет прекрасной и удивительной... А вот нет, ничего, оказывается так просто не бывает. Компания Sega of America, Inc. на днях заявила о том, что ею приобретены эксклюзивные права на реализацию UMK 3 на своей Sega Saturn, и только на ней. Говоря другими словами, интереснейшая ситуация получилась. Была хорошая игра для автоматов. В нее играли ВСЕ. ВСЕ ждали ее появления на домашних машинах. И тут оказывается, что сыграть в UMK 3 смогут только обладатели Saturn, а ВСЕ остальные геймеры останутся с пустыми руками и челюстью на полу. Теперь вообразите себе ситуацию в России, где мало кто, даже из самых закоренелых комбатистов, сможет отвалить 400 с плюсом "зеленых" на новую сеговскую 32-битку, а аркадных автоматов с UMK 3 нет и в помине!

Сейчас на игровом рынке существует более полутора десятков моделей приставок. Тот факт, что популярнейшая игра появляется только на ОДНОЙ, минуя 16-битные платформы и даже такого, уже любимого всеми, "новичка", как Sony Playstation, заставляет задуматься. Понятно, что сеговское руководство пошло на этот шаг, стараясь привлечь играющую публику к Saturn'у, но то, что такой шаг равносилен святотатству по отношению к многомиллионной армии поклонников МК, тоже очевидно.

Итак, что же мы имеем? Геймерское общество всегда было демократичным. Большинство аркадных хитов выходило сразу на нескольких платформах. Ultimate MK 3 вышел пока только на Sega Saturn. Сообщалось, что это единственная версия для домашнего рынка. Мы столкнулись сейчас с тем, чего до сих пор не наблюдалось в наших игровых кругах: некая компания, пользуясь привязанностью игроков к определенному продукту, ДИКТУЕТ нам, на какой приставке играть! Если у кого-то возникли вопросы, предложения, или кто-то просто хочет ... свою душу в гневе, то вот почтовые адреса компаний, ответственных за происшедшее:

Williams Electronics
3401 N. California Ave.
Chicago, Ill. 60618 USA

Sega OA Consumer Services
130 Shoreline ...
Redwood City, ... 94065 USA

Огромное спасибо всем тем читателям, которые своими письмами поддерживали на плаву рубрику "Страна Комбатия" на протяжении шести номеров нашего журнала. Надеемся, все что можно было сказать, было нами сказано. Теперь вся свежая информация из Вселенной МК (в частности, о скором выходе второй части кинофильма) будет публиковаться в рубрике "Новости-Новинки".

Не исключено, что по многочисленным требованиям игроманов Ultimate-версия захватит в свои объятия и шестнадцатибитные приставки, тогда, возможно, что мы снова встретимся с вами в "Стране Комбатии"!

Агент Купер

PS. Автор благодарит Александра Макарова и Артема Сафербекова за рисунки к статье



Donkey Kong II

ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ СУПЕРИГРЫ

(ЕСЛИ ЭТО, ВООБЩЕ, ВОЗМОЖНО)

...А в конце вас ждет СЕКРЕТ, известный лишь двум величайшим игрокам в DD2 – Дидди и Лорду Ханте.

Начало в предыдущем номере



Gloomy Gulch

Все выше, и выше, и выше — отважные обезьяны оказались в предместьях крепости К.Рула. Гадкое место — игра прибавила в сложности. Действие происходит на кладбище, и враги вас будут поджидать сплошь мистические и таинственные. В основном Дидди с подружкой будут исследовать местные леса, но есть также этапы с гонками (вернее, игра в догонялки с призраком пирата) и другие приятные сюрпризы.

Викторина Сванки, раунд пятый.

Lockjaw's Loot — A,B,C.
Haunted Haul — C,B,B.
Gibbon Game — C,A,A.

Босс: Вторая реинкарнация вороны-пиратки, на этот раз уже боеспособная. Самое сложное, это карабкаться по канатам под перекрестным обстрелом, а в остальном все по-прежнему.

Смело прыгайте в пропасть, там есть твердая невидимая платформа

K.Rool's Keep

Вот она, цитадель крокодилового босса! Вот где сложно, так здесь. Сначала вы сможете поплавать в местном филиале Ледовитого океана, далее попрыгать по шатким ступеням крепости, покататься на лифте и просто от души полазить по цепям. Безусловно, все самое трудное собрано здесь, и даже я не сразу прошел эту часть (обычно я прохожу Donkey Kong за 4 часа).

Викторина Свинки, раунд последний:

K.Rool's Kwiz — B,C,B.

Castle Challenge — A,C,B.

Big Ape Bounty — B,A,B.

Босс: К.Рул, который засел в засаде на вершине своего замка и решил провести разведку боем. Но из соображений экономии сил, дрался он очень слабо, ведь главная битва — впереди.

БОСС!

Дождитесь, пока пират с мушкетом стрельнет "медленным" ядром, проследуйте за снарядом, и он откроет вам дверь в бонус

Повторите операцию с медленным ядром, но с другим пиратом

Пробейте стену ящиком

The Flying Krock

Это, собственно говоря, не мир, а **БОСС**. Да-да, именно так, большими буквами Но в начале попугайчик Скуавк должен донести вас сквозь непролазные дебри терновника, что бы вы сразились в кабине крокожабля с самим капитаном К Рулом, усвоившим опыт первой дуэли и за время вашего вояжа бравшего уроки ухо-горло-носопашного боя у Саб-Зиро, Скорпионв и оставшегося неизвестным инструктора коммандос От первого он взял технику заморозки противника, от второго — технику доставки вас непосредственно себе в руки, а третий сэнсей научил капитана виртуозно владеть прикладом своего старинного мушкета Рассмотрим все варианты его атак (по очереди)

1 — просто едет из стороны в сторону
2 — стреляет ядром.
3 — стреляет двумя ядрами
4 — ведет беглый огонь все теми же ядрами
5 — стреляет мексиканскими (прыгающими) ядрами.
6 — ядра как бы крутятся на ветру.
7 — пускает три ледяных облачка
8 — пускает три тормозящих ваше движение облачка
9 — пускает три магнитных облачка
10 — телепортируется из-за спины и притягивает к себе

БОСС!

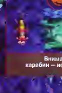
Отдельно надо отметить, что бить капитана можно только круглыми нешипованными ядрами, и только когда он пытается притянуть вас к себе Также следует опасаться его выстрелов, следующих автоматически после вашего удачного ядрометания. Одно радует —после каждых трех попаданий К.Рул будет падать в обморок, и вы сможете вернуть себе потерянного члена команды и лицезреть потуги Данки Конга высвободиться. Самая сложная из всех капитанских атак — номер 9, и уж если вы ее миновали, то победа уже в кармане После девяти точных попаданий К Рул падет жертвой профессионального апперкота левой папаши Конга и улетит кормить акул Но это еще не конец..



Эта пушка почти не видна — не пропустите

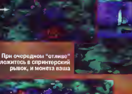
Тот же таран, но вместо носорога — рыба





При очередном "отливе" вложитесь в спринтерский рывок, и монета ваша

Внимание! Этот карабин — невидимый



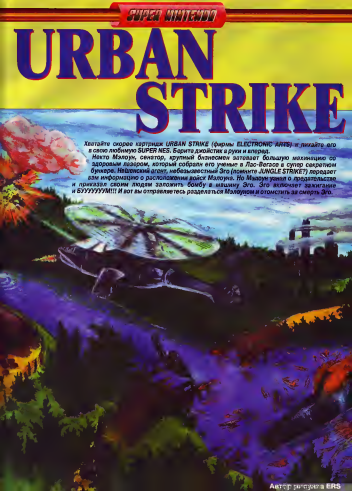




Теперь я скажу то, чего стопроцентно не знал никто из вас, мои дорогие читатели. Если в течении игры собрать все 40 монеток «DK», то вы сможете... навсегда покончить с К Рулом!!! Злобный капитан вовсе не пал жертвой страшных акул, а тайком пробрался в свое секретное логово (войти туда можно через Клуббу, при условии сбора 40 монет), где вас ждет настоящая финальная битва!! Сам босс падет после одного удара, но его еще надо сделать... А пока — смертоносная атака капитана, и никакой помощи со стороны. Но если все-таки последнее ядро достигло К.Руловской глотки, вы станете свидетелями гибели острова и... отплытия крокофрегата, сопровождаемого злобным смехом бессмертного крокодила. Неужели опять ушел?!! Так что ждем третьей серии «DK»!!!!!

Lord Hanta


НОВОСТИ НОВИНКИ
Russian Roulette
В сентябре выйдет "Русская рулетка" - новый полетный симулятор для IBM PC производства российских фирм "ЛОГОС" и "Бука". Круто!
Страйкеры всех стран, объединяйтесь!!!
greatdragon.ru



URBAN STRIKE

Хватайте скорее картридж URBAN STRIKE (фирмы ELECTRONIC ARTS) и пихайте его в свою любимую SUPER NES. Берите джойстик в руки и вперед.

Некто Мэлоун, сенатор, крупный бизнесмен затевает большую махинацию со здоровым лазером, который собрали его ученые в Лас-Вегасе в супер секретном бункере. Нашенский агент, небезызвестный Эго (помните JUNGLE STRIKE?) передает вам информацию о расположении войск Мэлоуна. Но Мэлоун узнал о предательстве и приказал своим людям заложить бомбу в машину Эго. Эго включает зажигание и БУУУУУУУМ!!! И вот вы отправляетесь разделаться Мэлоуном и отомстить за смерть Эго.

Автор рисунка ERS

URBAN

Страйкеры всех стран,

Кампаиия 1. Гавайи.

Миссия 1: VISITORS CENTER. Уничтожьте радары на крышах двух зданий

Миссия 2: TELESCOPE MIRRORS. Транспортируйте два ящика с зеркалами на баржу Зеркала находятся в броневиках, которые перемещаются в сторону океана

Миссия 3: STEALTH SHIPS. Уничтожьте четыре корабля-невидимки

Миссия 4: PLASTIC SURGEON. Спасите хирурга, сделавшего Мэлоуну пластическую операцию Хирург сообщит вам, каково настоящее лицо Мэлоуна

Миссия 5: ENEMY BRIDGE. Уничтожьте мост (соединяющий два острова) и технику, находящуюся на нем

Миссия 6: GREEN BERETS. Подберите гравитационную бомбу и, подлетев к дымовой завесе, зависните слева от нее Затем спасите восемь "зеленых беретов", подавших сигнал

Кампаиия 2. Нефтяима платформм Мэлоуна.

Миссия 1: RADAR STATION. Взорвите радар и завод по переработке нефти, выбрасывающий отходы в океан

Миссия 2: SMALL OILRIGS. Уничтожьте четыре ракетные установки типа 'phalanx-fx" на нефтяных платформах

Миссия 3. PASSENGERS. Спасите 18 утопающих с гибнущего лайнера за три минуты

Миссия 4: DESTROYER. Взорвите крейсер

Миссия 5: RUSSIAN SUB. Спасите экипаж русской подводной лодки и доставьте на нее ящик с запчастями, необходимыми для ремонта

Миссия 6: JET FIGHTERS. Уничтожьте самолеты F-29

Миссия 7: MAIN OILRIG. Очистите платформу для посадки вертолета и взорвите бункер, под которым вход на платформу

Кампаиия 3. Пешком по платформе Мэлоуна.

Миссия 1: GUN CAMS;. Уничтожьте автоматические пушки

Миссия 2: ENEMY F-29. Уничтожить самолеты F-29

Миссия 3: AGENT. Спасите агента, который сообщит вам какую кнопку надо нажать на радиомаяке

Миссия 4: BEACON. Доберитесь до радиомаяка и подайте сигнал бомбардировщикам F-117 STEALTH (Кнопка 1 — сто двадцать секунд)

Кампаиия 4. Мексика.

Миссия 1: SCOUT TEAM. Спасите восемь членов разведывательной команды и высадите второго пилота для освобождения командира

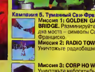
Миссия 2: ENEMY CAMP CANNONS. Уничтожьте замаскированные в домах пушки и взорвите вражеский лагерь

Миссия 3: CONTRACTORS. Уничтожьте вражеский десант вокруг дома И спасите шестерых ученых, выбежавших из него

Миссия 4: GUV PLANS. Поднимите на борт два чертежа секретных вражеских танков

Миссия 5: GUVS. Отключите защиту стоянки вражеских танков (третий контакт), затем пересядьте на танк и уничтожьте танки противника

Миссия 6: FACTORY. Поднимите подъемником гравитационную бомбу и скиньте ее рядом с оружейной фабрикой



Кампаиия 5. Туманный Сан-Франциско.

Миссия 1: GOLDEN GATE BRIDGE. Разминируйте два моста – символы Сан-Франциско

Миссия 2: RADIO TOWER. Уничтожьте радиобашню

Миссия 3: CORP HO WEST. Уничтожьте небоскребы компании Мэлоуна

Миссия 4: ARMY BASE. Уничтожьте базу танков типа HMF ARMADILLO TANK

Миссия 5: MICRO LABS. Уничтожьте центр Мэлоуна по созданию лазерного оружия

Миссия 6: HOMEBASE. Отбейте атаку на свою посадочную площадку Надо уничтожить шесть вертолетов типа AF 487 HOVER CHOPPER.

Миссия 7: HENCHMAN. Остановите побег заместителя Мэлоуна, взорвав его вместе с машиной

Миссия 8: ALCATRAZ. Заберитесь в тюрьму Алькатрас, но предварительно взорвите всю технику и здания в округе

STRIKE
объединяйтесь!!!

Кампания 6. Тюрьма Алькатрас. Опять пешком.

Миссия 1: SENSORS. Уничтожьте электронные сенсоры в виде башен

Миссия 2: BLUEPRINTS. Захватите чертежи секретнейшего разрушительного вражеского оружия

Миссия 3: WEAPONS. Уничтожьте ящики и их содержимое — винтовки М-16х

Миссия 4: COPILOT. Спасите пилота из заточения в камере. Он доведет вас до выхода

Кампания 7. Нью-Йорк.

Миссия 1: FINANCIAL HQ. Уничтожьте небоскребы компании Мэлоуна

Миссия 2: CIVILIANS. Спасите двадцать граждан с крыш горящих домов

Миссия 3: CHOPPERS. Уничтожьте вражеские вертолеты, охраняющие город. Если взрывать их по порядку, то они не будут вас атаковать.

Миссия 4: MAFIA MEMBERS. Снимите шестнадцать мафиози с крыши заминированного здания

Миссия 5: TRADE CENTER. Разрядите бомбу (верхний контакт), заложенную в здании Всемирного Торгового Центра!

Кампания 6. Террористы захватили Лас-Вегас.

Миссия 1: COMMANOER. Захватите командира, который сообщит вам место расположения десяти радаров

Миссия 2: RADAR. Уничтожьте десять радаров, которые располагаются на крышах закусочных и рекламных щитах

Миссия 3: ROADBLOCKS. Уничтожьте четыре блокпоста.

Миссия 4: STRIP. Уничтожьте 15 танков вокруг центральной магистрали города

Миссия 5: POWERGRID. Уничтожьте электростанцию и четыре пушки типа "pitbul antiaircraft cannon" возле нее

Миссия 6: CASINO. Уничтожьте пушки типа "aaa-flax cannon" вокруг казино Мэлоуна

Миссия 7: CASINO 2. Высадите пилота в казино Мэлоуна

Кампания 9. Казино Мэлоуна.

Миссия 1: PIT BOSSES. Уничтожьте роботов-пулеметчиков

Миссия 2: CASHIER BOOTH. Взорвите центральную кассу казино и освободите трех заложников

Миссия 3: V.I.P. Найдите девушку Мэлоуна, которая сообщит вам местонахождение вагонетки миссии 5

Миссия 4: MACHINE GUNS. Уничтожьте замаскированные под билетные кассы автоматические пушки

Миссия 5: SHVILE. Сядьте в вагонетку направляющуюся в секретную шахту, ведущую к бункеру Мэлоуна

Кампания 10. Подземный бункер Мэлоуна.

Миссия 1: ENEMY WEAPONS. Уничтожьте двенадцать единиц вражеской техники

Миссия 2: BARRACS. Уничтожьте две казармы

Миссия 3: CENTRAL CONTROL. Уничтожьте центральный пульт управления

Миссия 4: LASER CONTROL. Уничтожьте пульт управления лазером

Миссия 5: EXPLOOE LASER. Уничтожьте крышу лазерной установки

Миссия 6: MALONE'S QUARTERS. Взорвите штабной бункер Мэлоуна

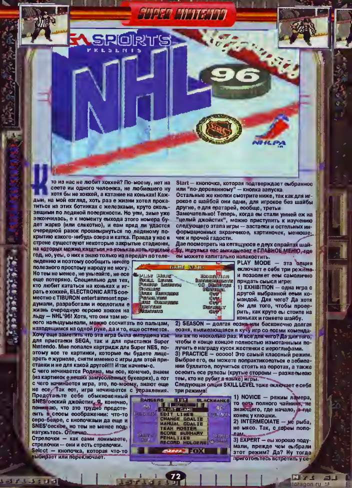
Военной техники - как в музее на Поклонке!

ZX 4 GATOR (броня A-150, мощность P 5)
XP 3 BULLDOG HUMV (A-100 P-5)
ANTIAIRCRAFT BUNKER (A-75, P-2)
SCORPION ATTACK CHOPPER (A 300, P-50)
PHALANX-MX (A-150 P-30)
X9-SEA SNAKE (A-150, P 30)
AAA MXL-FLAX CANNON (A-150 P 20)
ARMORED BUNKER (A-150, P 25)
PITBUL ANTI AIRCRAFT CANNONS (A-200 P-25)
X RAID WOLVERINE TANK (A 250 P-25)
AAA-M FLAX CANNON (A-100 P-25)
AF 467 HOVER CHOPPER (A-200 P-10)
LAND SHARK ARM-V TANK (A 300 P 40)
HMF ARMADILLO TANK (A 250 P-50)
SMART BOMB (P 1000)
BARGE- баржа
FUEL- горючее по максимуму
AMMO- боеприпасы под завязку
REPAIR (A 1000)
LANDING ZONE- посадочная площадка
TRANSPORT CHOPPER- транспортный вертолет A-1200

Миссия 7: CAPTURE MALONE. Зацепите Мэлоуна крюком подъемника вертолета

Миссия 8: DESTROY MALONE. Сбросьте Мэлоуна на лазер. На это вам отводится двадцать пять секунд

Просто Серега



Кто из нас не любит хоккей? По-моему, нет на свете ни одного человека, не любившего ну хотя бы не хоккей, а катание на коньках! Каждый, на мой взгляд, хоть раз в жизни хотел прокатиться на этих ботинках с железками, круто скользящими по ледяной поверхности. Но чем, зимы уже закончилась, в к моменту выхода этого номера будет жарко (или слякотно), и вам вряд ли удастся очередной разок прошмыгнуться по ледяному покрытию какого-нибудь озера и катка. Правда у нас в стране существуют некоторые закрытые стадионы, на которых можно кататься на коньках хоть круглый год, но, увы, о них я знаю только из передач по телевидению и поэтому сообщить ничего полезного простому народу не могу. Но тем не менее, не унывайте, не все еще потеряно. Специально для тех, кто любит кататься на коньках и играть в хоккей, ELECTRONIC ARTS совместно с TIBURON entertainment придумали, разработали и воплотили в жизнь очередную версию хоккея на льду — NHL'96! Хотя, что они там нового навыдумывали, можно сосчитать по пальцам, находящимся на одной руке, да и то, еще останется. Хочу еще заметить что эта игра была выпущена как для приставки SEGA, так и для приставки Super Nintendo. Мне попался картридж для Super NES, поэтому все те картинки, которые вы будете лицезреть в журнале, сняты именно с игры для этой приставки и не для какой другой!!! Итак начнем-с.

С чего начинается Родина, мы все, конечно, знаем (из картинок в наших замусоленных букварях), а вот с чего начинается игра, это, по-моему, знают еще не все. Так вот, игра начинается с управления. Представьте себе обыкновенный SNES'овский джойстик. Я, конечно, понимаю, что это трудно представить в своем воображении: что-то серо-белое, с кнопочками да еще и SNES'овское, но тем не менее поднатужьтесь. Отлично.

Стрелочки — как сами понимаете, стрелочки — они и есть стрелочки.

Select — кнопочка, которая что-то выбирает или переключает.

Start — кнопочка, которая подтверждает выбранное или "по-деревянному" — кнопка запуска

Остальные же кнопки смотрите ниже, так как для игроков с шайбой они одни, для игроков без шайбы другие, а для вратарей, вообще, третьи

Замечательно! Теперь, когда вы стали умней аж на "целый джойстик", можно приступить к изучению следующего этапа игры — заставки и остальных информационных экранчиков, картиночек, менюшечек и прочей гадости.

Дав посмотреть на катящуюся в двух спрайтах шайбу, игрулька вас выкидывает в ГЛАВНОЕ МЕНЮ, где вы можете капитально напакостить.

PLAY MODE — эта опция включает в себя три режима и позволяет вам самолично придать смысл игре:

1) EXHIBITION — одна игра с другой выбранной вами командой. Для чего? Да хотя бы для того, чтобы проверить, как круто вы стоите на коньках и гоняете шайбу.

2) SEASON — долгая возня или бесконечно долгая возня, выливающаяся в кучу игр со всеми командами аж по несколько раз. И все для чего? Да для того, чтобы в конце концов полностью измотанными получить в награду кусок жестянки с иероглифами.

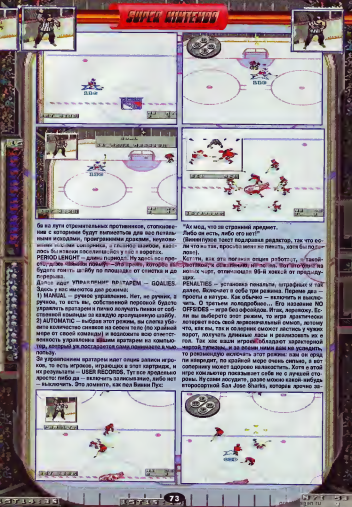
3) PRACTICE — ооооо! Это самый классный режим. Выбрав его, вы можете попрактиковаться в забивании буллитов, поучиться стоять на воротах, а также освоить все рулезы (крутые стороны — разжевываю тем, кто не рубит в языке) игры.

Следующая опция SKILL LEVEL тоже включает в себя три режима:

1) NOVICE — режим ламера, то есть полного чайника, не знающего, где начало, а где конец у клюшки.

2) INTERMEDIATE — не рыба, не мясо. Так, с горем пополам.

3) EXPERT — вы хорошо подумали, прежде чем выбрали этот режим? Да? Ну тогда приготовьтесь встретить у се-



бв на лути стремительных противнников, столкновений с которммн будут вмпиеаться для вас петальными исходами, проиграннмми драками, неуловимыми пасами соперника, а главное шайбой, казалось бы навеки поселившейся у вас в воротах.

PERIOD LENGHT — длина периода. Ну здесь все просто, даже чайники поймут —это время, которое вы будете гонять шайбу по площадке от свистка и до перерыва.

Далее идет УПРАВЛЕНИЕ ВРАТАРЕМ — GOALIES. Здесь у нас имеются два режима:

1) MANUAL — ручное улравление. Нет, не ручник, а ручное, то есть вы, собственной персоной будете улравлять вратарем н пично лолучать пинки от собственной команды за каждую лролущенную шайбу.

2) AUTOMATIC — выбрав этот режим, вы слегка убаеите количество синвков на сеоем теле (по храйней мере от своей команды) и возложите всю отеетственность улравленнв вашим вратарем на компьютер, который уж постарается сами понимаете в чью польэу.

За улравпением вратарем идет олцив записи игроков, то есть игроков, играющих в этот картридж, и их результаты — USER RECORDS. Тут все лредельно лросто: пибо да — включить залисывание, либо нет — выключить. Это ломните, как пел Винни Пух:

"Ах мед, что зв страннмй лредмет.
Либо он есть, либо его нет!"

(Виннипухов текст подлравил редактор, так что если что не так, просьба меня не пинать, хотя бы по голове).

Кстати, как эта поганая опция работает, я такой-растакой, к сожалению, не понял. Вот это одна из новых черт, отличающая 96-й хоккей от предыдущих.

PENALTIES — установка пенальти, штрафных и так далее. Включает в себе три режима. Переме два — просты е натуре. Как обычно — включить и выключить. О третьем лодробнее... Его наэеание NO OFFSIDES — игра без офсайдов. Итак, лереожу. Если вы выберете этот режим, то игра лрактически лотервет весь свой лервоначальный смысл, лотому что, как вы, так и солерник сможет ластись у чужих ворот, лолучать длинные ласы и реализовать их е гол. Так хак ваши игроки обладают характерной чертой тупизны, и за всеми ними вам не уследить, то рекомендую еключать этот режим: вам он еряд пи навредит, по крайней мере очень сильно, а вот сопернику может здорово налакостить. Хотя е этой игре комльютер показывает себв не с лучшей стороны. Ну сами лосудите, разве можно какой-нибудь второсортной San Jose Sharks, котора лрочно за-



нимает последние места во всек практически чемпионатак NHL, стабильно обмгрывать таких монстров коккея, как Montreal Canadiens (обладатвля кубка Стэнли 93 года), да еще и со счетом 20:2. А? Разве это ммслимо? Да монреальский вратарь — Патрик Руа, признанмй лучшим вратарем того года, просто не в состоянии пропустить столько голов! В общем, сами судите.

Поекали дальше. LINE CHANGES — смена играющик составов. Игроки, участвующие в данной игре, разбиты на составм — нв пятеркн, но это могут быть и не обязательно пятерки. Это могут бмть и четверки, и тройки. Все зависит от колнчества штрафников на вашей скамейке и скамейке соперника. Эта олция также подразделяется на три режима:

1) ON — включить.
2) OFF — вмключить.
3) AUTOMATIC — автоматически. То есть смену составов производит компьютер. Это очень неудобно. Но если вм не фанат хоккея и мало в нем разбираетесь, то включите этот режим и гоняйте спокойно. По крайней мере, вм не до конца звморите команду.

За смеиой составов естественно идет сортировка игроков команд — ROSTERS. Данная олция делится на две:

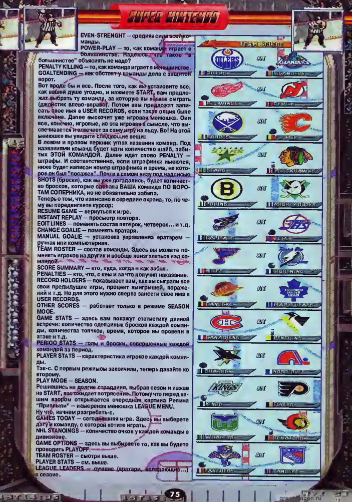
1) DEFAULT — стандартная. Выбрав этот режим, вы установите во всек командак тек игроков, которые на самом деле играли в них в 1994-95 годах. То есть в прошлом NHL.
2) WITH TRADES — в этом режиме вм сможете помимо того, что продавать своих игроков другим командам и покупать новых, еще и создавать своих собственных игроков, со своими характеристиками и даннмми. Это вот вторая новая черта 96-го коккея.

FIGHTING — ну наконец-то добрались, драки. Здесь все просто. Абсолютно так же, как в USER RECORDS. Аллилуйя. С основной менюшкой локончено. Теперь вкратце давайте разберем некоторые опции. Начнем с самой первой — PLAY MODE и ее первого режима EXIBITION.

Итак, вмбрав дружескую встречу двух команд и нажав на START, вы, как и следовало ожидать, вмваливаетесь в очередную менюшку, где устанавливаете:

1) Какие команды будут играть в данной встрече. Команда, накодящаяся слева, принимает команду, накодящуюся справа. То есть "лввая" команда играет дома, правая в гостяк. Преимущество? Никакого. Просто та команда, которая играет дома, первмй период играет снизу вверк по площадке.

Под командами имеется несколько надписей с цифрамн. Эти цифры означают места в всей NHL-таблице. Вот перевод загадочных надписей:



EVEN-STRENGHT — средняя сила всей команды.
POWER-PLAY — то, как команда играет в большинстве. Надеюсь, что такое "в большинстве" объяснять не надо?
PENALTY KILLING — то, как команда играет в меньшинстве.
GOALTENDING — как обстоят у команды дела с защитой ворот.

Вот вроде бы и все. После того, как вы установите все, как вашей душе угодно, и нажмете START, вам предложат выбрать ту команду, за которую вы хотите сыграть (джойстик влево-вправо). Потом вам предложат записать свое имя в USER RECORDS, если такая опция было включена. Далее выскочит уже игровая менюшка. Они все, конечно, игровые, но эта игровая в смысле, что высвечивается и отвечает за саму игру на льду. Во! На этой менюшке вы увидите следующие вещи:

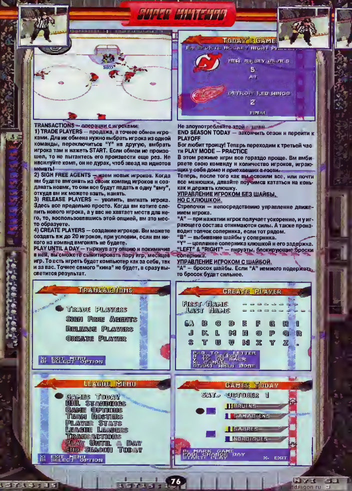
В левом и правом верхних углах названия команд. Под названиями команд будет идти количество шайб, забитых ЭТОЙ КОМАНДОЙ. Далее идет слово PENALTY — штрафы. И соответственно, если штрафники имеются, ниже будет написан номер штрафника и время, на которое он был "посажен". Почти в самом низу под надписью SHOTS (броски), как вы уже догадались, будет количество бросков, которые сделала ВАША команда ПО ВОРОТАМ СОПЕРНИКА, но не обязательно забила.

Теперь о том, что написано в середине экрана, то, по чему вы передвигаете курсор:
RESUME GAME — вернуться к игре.
INSTANT REPLAY — просмотр повтора.
EDIT LINES — поменять состав пятерок, четверок... и т.д.
CHANGE GOALIE — поменять вратаря.
MANUAL GOALIE — установка управления вратарем — ручная или компьютерная.
TEAM ROSTER — состав команды. Здесь вы можете поменять игроков на других и вообще поизгаляться над командой.
SCORE SUMMARY — кто, куда, когда и как забил.
PENALTIES — кто, что, с кем и за что получил наказание.
RECORD HOLDERS — показывает вам, как вы сыграли все свои предыдущие игры, процент выигрышей, поражений и т.д. Но для этого нужно сперва занести свое имя в USER RECORDS.
OTHER SCORES — работает только в режиме SEASON MODE.
GAME STATS — здесь вам покажут статистику данной встречи: количество сделанных бросков каждой командой, количества толчков, время, которое вы провели в атаке и т.д.
PERIOD STATS — голы и броски, совершенные каждой командой за период.
PLAYER STATS — характеристика игроков каждой команды.

Так-с. С первым режимом закончили, теперь давайте ко второму.

PLAY MODE — SEASON.

Решившись на долгие страдания, выбрав сезон и нажав на START, вас ожидает потрясение. Потому что перед вашим взором открывается очередная картина Репина "Приплыли" — немереная менюшка LEAGUE MENU.
Ну что, начнем разгребать-с.
GAMES TODAY — сегодняшняя игра. Здесь вы выберете дату и команду, с которой хотите играть.
NHL STANDINGS — количество очков у каждой команды в дивизионе.
GAME OPTIONS — здесь вы выбираете то, как вы будете проводить PLAYOFF.
TEAM ROSTER — смотри выше.
PLAYER STATS — см. выше.
LEAGUE LEADERS — лучшие (вратари, нападающие...) в сезоне.



TRANSACTIONS — операции с игроками.

1) TRADE PLAYERS — продажа, а точнее обмен игроками. Для их обмена нужно выбрать игрока из одной команды, переключиться "Y" на другую, выбрать игрока там и нажать START. Если обмен не произошел, то не пытайтесь его произвести еще раз. Не насилуйте комп, он не дурак, чтоб звезд на идиотов менять!

2) SIGH FREE AGENTS — наем новых игроков. Когда вы будете выгонять из своих команд игроков и создавать новых, то они все будут падать в одну "яму", откуда вы их можете взять, нанять.

3) RELEASE PLAYERS — уволить, выгнать игрока. Здесь все предельно просто. Когда вы хотите слепить нового игрока, а у вас не хватает места для него, то, воспользовавшись этой опцией, вы это место образуете.

4) CREATE PLAYERS — создание игроков. Вы можете создать аж до 20 игроков, при условии, если вы никого из команд выгонять не будете.

PLAY UNTIL A DAY — тыркнув эту опцию и покинчив в ней, вы сможете сымитировать пару игр, месяцев игр. То есть играть будет компьютер как за себя, так и за вас. Точнее самого "кина" не будет, а сразу высветится результат.

Не злоупотребляйте этой [illegible]

END SEASON TODAY — закончить сезон и перейти к PLAYOFF

Бог любит троицу! Теперь переходим к третьей части PLAY MODE — PRACTICE

В этом режиме игры все гораздо проще. Вы выберете свою команду и количество игроков, играющих у себя дома и приехавших в гости.

Теперь, после того как вы освоили все, или почти все менюшки, давайте поучимся кататься на коньках и держать клюшку.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКОМ БЕЗ ШАЙБЫ, НО С КЛЮШКОЙ.

Стрелочки — непосредственно управление движением игрока.

"A" — при нажатии игрок получает ускорение, и у играющего состава отнимаются силы. А также производит толчок соперника, если тот рядом.

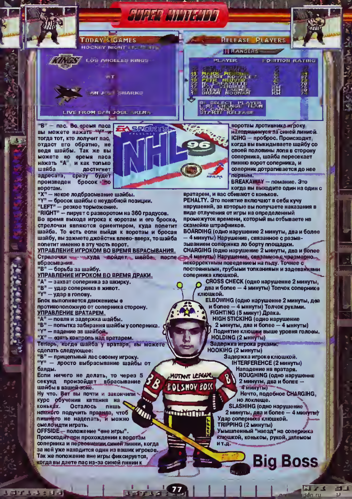
"B" — выбивание шайбы у соперника.

"Y" — цепляние соперника клюшкой и его задержка.

"LEFT" & "RIGHT" — пируэты, блокирующие броски соперника.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКОМ С ШАЙБОЙ.

"A" — бросок шайбы. Если "A" немного подержать, то бросок будет сильнее.



"B" — пас. Во время паса вы можете нажать "Y" и тогда тот, кто получит пас, отдаст его обратно, не ведя шайбы. Так же вы можете во время паса нажать "A", и как только шайба достигнет адресата, сразу будет произведен бросок по воротам.
"X" — некое подбрасывание шайбы.
"Y" — бросок шайбы с неудобной позиции.
"LEFT" — резкое торможение.
"RIGHT" — пирует с разворотом на 360 градусов.
Во время выхода игрока к воротам и его броска, стрелочки являются ориентиром, куда полетит шайба. То есть если выйдя к воротам и бросая шайбу, вы зажмете джойстик влево-вверх, то шайба полетит именно в эту часть ворот.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКОМ ВО ВРЕМЯ ВБРАСЫВАНИЯ.
Стрелочки — куда пойдет шайба после вбрасывания.
"B" — борьба за шайбу.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКОМ ВО ВРЕМЯ ДРАКИ.
"A" — захват соперника за шкирку.
"B" — удар соперника в живот.
"Y" — удар в голову.
Блок выполняется движением в противоположную от соперника сторону.

УПРАВЛЕНИЕ ВРАТАРЕМ.
"A" — ловля и задержка шайбы.
"B" — попытка забирания шайбы у соперника.
"Y" — падение за шайбой.
"X" — взять контроль над вратарем.
Теперь, когда шайба у вратаря, вы можете сделать следующее:
"B" — прицельный пас своему игроку.
"Y" — просто выбрасывание шайбы от балды.
Если ничего не делать, то через 5 секунд произойдет вбрасывание шайбы в вашей зоне.
Ну что. Вот вы почти и закончили курс обучения катания на коньках. Осталось лишь немного подучить правила, чтоб лишнего не наделать, и можно смело идти играть.

OFFSIDE — положение "вне игры". Происходит при прохождении к воротам соперника и пересечении синей линии, когда за ней уже находится один из ваших игроков. Так же положение вне игры фиксируется, когда вы даете пас из-за синей линии к воротам противника игроку находящемуся за синей линией.

ICING — проброс. Происходит, когда вы выкидываете шайбу со своей половины поля в сторону соперника, шайба пересекает линию ворот соперника, и соперник дотрагивается до нее первым.

BREAKAWAY — ломание. Это когда вы выходите один на один с вратарем, и вас сбивают с коньков.

PENALTY. Это понятие включают в себя кучу нарушений, за которые вы получаете наказания в виде отлучения от игры на определенный промежуток времени, который вы отбываете на скамейке штрафников.

BOARDING (одно нарушение 2 минуты, два и более — 4 минуты) Нарушение, связанное с размазыванием соперника по борту площадки.

CHARGING (одно нарушение 2 минуты, два и более — 4 минуты) Нарушение, связанное с чрезмерно некорректным поведением на льду. Точнее с постоянными, грубыми толканиями и задеваниями соперника клюшкой.

CROSS CHECK (одно нарушение 2 минуты, два и более — 4 минуты) Толчок соперника клюшкой.

ELBOWING (одно нарушение 2 минуты, два и более — 4 минуты) Толчок руками.

FIGHTING (5 минут) Драка.

HIGH STICKING (одно нарушение 2 минуты, два и более — 4 минуты) Поднятие клюшки выше уровня головы.

HOLDING (2 минуты) Задержка игрока руками.

HOOKING (2 минуты) Задержка игрока клюшкой.

INTERFERENCE (2 минуты) Нападение на вратаря.

ROUGHING (одно нарушение 2 минуты, два и более — 4 минуты) Нечто, подобное CHARGING, но полегче.

SLASHING (одно нарушение 2 минуты, два и более — 4 минуты) Удар соперника клюшкой.

TRIPPING (2 минуты) Умышленный "наезд" на соперника клюшкой, коньком, рукой, шлемом и т.д.

Big Boss


Посылаю Вам заказ на получение
игры "Как стать президентом".
Вы о ней писали на заборе в 24 номере.
Как стану президентом, расплачусь.
Я вам
что у их
сь так го,
во мне не ся.
В метро. Женщина с десятком сумок
парню, играющему на "Гейм Бое":
"Вот ты играешь в свою приставку,
а не знаешь, что через нее инопланетяне
вытягивают из тебя мозги".
Моя племяшка Даша (ей 1,5 года)
уже умеет держать в руках джойстик
и нажимать.
Благодарю журнал "Великий D"
за то, что он помог мне пережить
трудное время поломки приставки.

О…ывать эту игру я не буду,
…как ничего не …у вспомнить.

Мое и…я Game Jockey Max.
Настоя…ее давно позабыто.

Я писал не …,
так как под рукой
всё время мешалась сестра

Бэтмен своим гарпунчиком
может зацепиться
за что угодно,
…ыло б за что.

Я любую игру прохожу за час.
Или не прохожу.

…а журнал - мой самый любимый.
Хотя, честно сказать, потому,
…их журналов я вообще не читаю.

Я напишу следующее пис…
под именем DJONN… CAGE.
Джон Кейч - мой … антер,
поэтому я хоч… под его именем.

Что вы нам мозги полощите,
что Джонни Кейдж умер?!
Я сам его вчера видел
у приятеля на приставке.

" Master of Orion " -
о классовой борьбе
в межпланетном варианте



Помните, давным-давно на нашем ринге уже мерялись силами два shooter'а. Играми этими были восьмибитные "Operation Wolf" и "Mechanized Attack II", а в роли рефери выступил сам Великий Дракон. Как известно, все новое — это хорошо забытое старое, и сегодня также проводится состязание между двумя "стрелялками", но уже не для восьми битки, а для 16 битной Супер Нинтендо!

Если вы провели все последнее время на Луне, то напоминаю, что "стрелялками" геймеры называют игры, где вы, управляя курсором-прицелом, по кирпичику разносите разнообразные декорации с прилежащими к ним врагами. Часто в таких играх используются дополнительные примочки типа световых пистолетов или автоматов. Основная же цель жанра shoot'em up заключается в тренировке реакции, глазомера игрока, а также (как в случае с вашим покорным слугой) в вышибании большого количества жетонов из играющих на платных аркадных автоматах.

Первый претендент на победу — игра "Revolution X". Как и все продукты фирмы Midway (приставочные версии которых делает Acclaim Entertainment), "Rev X" дебютировал как отдельный игровой автомат. Произошло это в конце 1994-го года. Над ним трудилась та же команда, что принесла миру "T2 Arcade Game" (а их главный художник, между прочим, небезызвестный комбатист Джон Вогель). К созданию "Революции" также приложила руку популярная рок-группа Aerosmith. Мало того, что вы мучаете гашетку под их замечательную музыку (композиции из альбомов Get a Grip и Pump), но и сам сюжет вертится вокруг господина Стивена Тайлера со товарищи. Дело в том, что некая Нация Нового Порядка, NON, захватила власть над миром, и теперь все неугодные новой власти кинофильмы, авангардная живопись, молодежная музыка и компьютерные игры запрещены! Людям промывают мозги в специальных концлагерях, а девизом Нового Порядка стала фраза "Никакого выбора, никакого голоса". Вдобавок на каждой стене висит портрет, нет, не Зюганова, а злобной и привлекательной садистки Хельги, держащей в своих руках бразды правления обновленным обществом — налицо еще и культ личности! Вы как представитель прогрессивно настроенной оппозиционной режиму молодежи решаете сбросить иго NON, а заодно и освободить членов любимой рок-группы, похищенных ноновцами прямо из Икс-клуба (эдакого лос-анджелесского ДК Горбунова), где Aerosmith давала подпольный концерт. Как видите, к стандартному действию "стрелялки" добавлен еще и элемент логических загадок: на пяти из шести этапов "Rev X" запрятаны члены группы, не найдя которых вы не увидите настоящей концовки игры. Это хитро, это хорошо. Теперь все-таки об основном элементе — о стрельбе. На аркадной машине она велась из здорового пластикового пистолета-пулемета, отдававшего в руке при нажатии на спусковой крючок. Домашняя же версия использует не конамиевский пистолет Justifier, не нинтендовскую пушку Super Scope, а обычный снесовский джойстик. Всякое чувство реализма при ведении огня при этом пропадает моментально. Я так и не смог привыкнуть к неудобному управлению прицелом приставочной версии после меткости и солидности форм аркадного оружия. К тому же при переносе сильно уменьшились размеры врагов (в гадов стало труднее попасть), а также скорость игры, из-за чего картридж тоже сильно пострадал. Нет, особенной "тормозни" я не заметил, игра просто стала очень медленной, сонной, что для shooter'а смерти подобно. Всплески действия наблюдаются лишь в схватках с боссами. Они-то хоть здоровенные, в пол-экрана, да и бить их придется долго, превращая в пыль каждую маленькую пушечку, каждый квадратный сантиметр их ненавистных телес (помнится, была такая игрушка Smash TV...). Боссы — плюс игры, минус же в том, что их всего четыре штуки. Меньше всего при трансляции пострадала музыка: знаменитые хиты It's Amazing, Sweet Emotion, Eat the Rich звучат на SNES точно так же, как и в любом студийном альбоме "Аэросмит". В некоторых местах даже слышно пение Стивена Тайлера! Просто великолепны видеовставки, в которых музыканты на чистейшем английском обращаются к вам с советами по дальнейшему прохождению этапов (ручаюсь, на 16 битках такого еще не было!), но жутко обидно, что именно на них пожертвована дополнительная память, и этим непоправимо ухудшена общая графика игры. Я лично с радостью променял бы все эти ролики и другую мишуру на менее зернистые изображения врагов и более детализированные фоны. Призы представлены простенько, но со вкусом: временная неуязвимость (щит), восполнение энергии (коктейль), разовое уничтожение всех врагов (череп) и суперпушка. А еще в "Rev X" с армадами NON можно расправляться при помощи... компакт дисков! Недаром ведь Тайлер вам говорит о том, что музыка — это оружие. Воистину так! И уж если закованные в броню вертолеты валятся с неба под ударами обыкновенных "сидюков", то почему бы злодейке Хельге в конце игры не превратиться в огромного мутанта на реактивном кресле, одетого в пляжные шорты в горошек?! Конечно, своеобразный юмор в какой-то мере спасает "Revolution X", но все равно ее шестнадцатибитная реализация будет иметь очень и очень ограниченный успех, да и то, наверное, лишь у поклонников хорошего западного рока. Снесовцы, не поступайте опрометчиво, для вашей приставки существует множество игр гораздо лучшего качества!

Пользуясь случаем, должен заметить, что на моем любимом Megadrive дела с "Rev X" обстоят еще хуже.



А вот и соперник "Революции" в борьбе за место чемпиона — "Wild Guns", футуристический вестерн-тир японской фирмы Natsume.

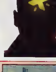
Поверьте бывалому разведчику: ЯПОНЦЫ ЗНАЮТ ТОЛК В СТРЕЛЬБЕ! То, что игра сработана в стране Восходящего Солнца, видно сразу. Объясню почему. Никакой предыстории нет и в помине. Даже в иероглифах! А действительно, зачем она нужна, когда человеку бы побыстрее миновать заставочный экран и погрузиться, нет, не то слово — сломя голову влететь в ошеломляющий, шкальный мир этого картриджа. Американцам подавай эстетство, какой-то бредовый NON пролог, заставки... Японцы в этом плане проще: если игрок хочет дать волю своим рефлексам, нужно ли забивать память "карта" ненужными картинками? Да вспомните Контру! Тут то же самое. Все ресурсы — на саму игру, на действие! Оттяг должен быть полным! Больше разных врагов! Больше боссов! Двое на этап мало? Даешь троих! И самих боссов в размерах — больше! Три, четыре, пять суперdroужий — игрок не должен пресытиться! Больше памяти на звук, громкость телевизора наверняка будет на максимуме! Еще громче! Ярче! Зрелищнее!! Kill with power!!!

"Дикие ружья" — жуткий выброс адреналина. Напряженность игры нагнетается тем, что игрок умирает с первого вражеского попадания. Куда там "Rev X" с его жизненной линейкой! Ваши персонажи: ковбой Клинт (привет стереотипам!) или Энни, певичка из салуна, видны сзади, как в восьмибитном "Punisher", что создает дополнительную визуальную нагрузку на играющего. Все декорации стабильны (не "едут" влево или вправо), но зато предельно детализированы. Уничтожению подвержено практически все: окна, двери, трубы, решетки, навесы, столы, вывески, лампы, бутылки в баре... Громить можно всех, все и вся, за исключением солнца на небесах. Каждые пять секунд на экране ухает взрыв. Музыка в лучших традициях вестернов, конечно, не может конкурировать с Aerosmith, но зато канонада выстрелов и артиллерийский грохот взрывов немного разнообразнее, чем в Midway'евской "стрелялке". А, вот еще что вспомнил, ваш персонаж может накапливать до пяти МЕГА-БОМБ, а когда в игре "Wild Guns" грохает МЕГА-БОМБА, кинескопы телевизоров имеют привычку мгновенно садиться, а оконные стекла — с треском вылетать из рам! Вот откуда в Японии землетрясения!

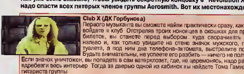
Да, похоже сегодня на ринге столкнулись целых два мировоззрения. Два взгляда на Игру. И в этой схватке, если можно так выразиться, Запада с Востоком, чемпионом почти во всех категориях выходят японские "Дикие ружья". Между прочим, объем памяти этого картриджа — 8 Мегабит, и это по сравнению с 24-Меговым "Revolution X"! Давид победил Голиафа, и неповоротливая "Революция", уровни которой по сути являются неразвитыми придатками оцифрованных заставок, медленно погружается в пучину того, что можно назвать "Acclaim'овским адом". Там она обретет себе достойных компаньонов в лице таких инвалидов от видеоигр, как "Separation Anxiety", "Batman Forever", "Justice League TF", и т.д. и т.п. Не знаю, в чем причина того, что отличная аркадная "стрелялка" оказалась так испорчена при переносе: халтурная работа программистов Acclaim (недавно объявившей о своем уходе с рынка 16 биток) или недостаток возможностей самого SNES. Факт в том, что игре не хватает главного — интересности. Ну, а "Wild Guns", бесспорно, является одним из лучших супернинтендовских shooter'ов. Как болид "Формулы 1", эта игра не отягощена ничем лишним, и от этого она только выигрывает. Ребята из Natsume знают, что основной критерий жанра — простота.

И вот мой вывод: если вы хотите рекламного глянца, экранного видео, если желаете перекинуться парой словечек с хорошими рок-музыкантами, то выбирайте "Revolution X", но ни в коем случае не пытайтесь там ПОСТРЕЛЯТЬ! А если вы геймер, воспитанный на "Gunstar Heroes" и "Alien Soldier", если вы хоть немножко умеете абстрагироваться, то дайте волю своей ярости в "Wild Guns" и, обливаясь потом, выкрикивая нечленораздельные фразы, разнесите каждую клеточку экранного пространства этой игры! Не пожалеете.

"Revolution X" — СЕКРЕТНАЯ КОНЦОВКА

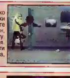


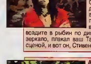
Как уже было сказано, чтобы увидеть секретную концовку в "Revolution X", надо спасти всех пятерых членов группы Aerosmith. Вот их местонахождение:



Club X (ДК Горбунова)

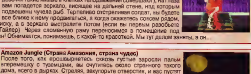
Первого музыканта вы сможете найти практически сразу, как только войдете в клуб. Отстреляв троих ноновцев в окошках для продажи билетов, вы станете перед выбором, куда сворачивать. Идите налево и, как только увидите на стене значок мужского, пардон, туалета, а под ним два телефона-автомата, выстрелите по нему. Будьте внимательны, не успеете его разбить — ничего не получится. Если значок уничтожен, вы попадете в сам ватерклозет, где, не церемонясь, надо разнести вдребезги весь интерьер. Тогда за дверью одной из кабинок вы найдете Тома Гамильтона, гитариста группы.

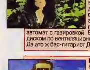




Club X ("Горбушка", продолжение)

О, теперь настал черед самого солиста Aerosmith, незабвенного Стивена Тайлера! Как только ворветесь в фойе клуба (это где девочки такие милые в клетках телодвижения совершают), на глаза вам попадется зеркало, висящее на дальней стене, над которым подвешены чучела рыб. Терпеливо отстреливая солдат, вы будете все ближе к нему продвигаться, а когда окажетесь совсем рядом, всадите в рыбин по диску, а в зеркало выстрелите потом (если вы первым разобьете зеркало, плакал ваш Тайлер). Через сломанную раму переносимся в помещение под сценой, и вот он, Стивен! Обнимается, понимаешь, с какой-то красоткой. Мы тут делом заняты, а он...

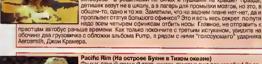




Amazon Jungle (Страна Амазония, страна чудес)

После того, как прошвырнетесь сквозь густые заросли пальм вперемешку с туземцами, вы очутитесь около странного такого дома, всего в дырках. Стреляя, закупорьте отверстия, и вас пустят внутрь. Оказавшись у лифта, вызовите кабину и езжайте на второй этаж. Где-то на четыре секунды вам покажут комнату, и за этот период надо умудриться расколошматить дисками стоящий там автомат с газировкой. Едем на третий этаж и в комнате с пленными девушками стреляем диском по вентиляционному отверстию. Чу, кто это там пролетел над ночными джунглями? Да это ж бас-гитарист Джо Перри!

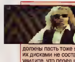




Middle East (Там фараонов дух...)

Ну почему у нас в России нет таких уморительных школьных автобусов? С решетками на окнах и пушками на крыше? Правда, детишек везут не в школу, а в лагерь для промывки мозгов, но это, в общем-то, одно и то же. Заметили, что на заднем плане нет-нет, да и проплывет статуя большого сфинкса? Это и есть весь секрет: по пути надо всем четырем сфинксам отбить носы. Главное, не отправить к праотцам автобус раньше времени. Как только покончите с третьим истуканом, увидите на обочине два грузовичка с обложки альбома Pump, а рядом с ними "голосующего" ударника Aerosmith, Джои Крамера.





Pacific Rim (На острове Буяне в Тихом океане)

Фу-у-у, самый скучный этап: ящики, ящики и еще раз коробки! Да вокруг еще эти разноцветные Пауэр Рэйнджеры мельтешат, звездочки кидают. Вы уже, наверное, увидели, что все двери на складе пронумерованы. Итак, идите от двери 1 вперед, а у двери 9 разбейте крайне левые (вот, вырвалось!) ящики. Теперь возвращайтесь в начало, и от двери 2 через дверь 6 продвигайтесь к 8-й двери. Тут вашей жертвой должны пасть тоже ящики, но на этот раз — крайне правые (баланс восстановлен!). Вынести их дисками не составит труда, и если вы правильно следовали всем инструкциям, на стене появится стрелочка, и вы увидите, что перед вами на ноновском автопогрузчике браво раскатывает ни кто иной, как гитарист Брэд Уитфорд!

Между прочим, чтобы "спасти" музыканта, надо в него еще и выстрелить, после чего он превратится в логотип Aerosmith, эдакие фигурные крылышки. Так вот я и подумал, а может настоящей целью игры является не спасение, а наоборот, ликвидация членов рок-группы?! Пострелять их всех — и с концами! Точно, "Rev X" сделана на потребу американских гопничков!!



Art of Fighting

Александр Макаров, Артем Сафарбеков

Рио Сакадзаки

Роберт Гарсиа

Микки Роджерс

Мистер Биг

«Карате»

Ери Сакадзаки

Да, «шутник» оказался не слишком разговорчив

...зато документы сказали мне вполне достаточно.

Тем временем...

Ты ищешь неприятности, красавчик?

Не переживай, ты их уже нашел

Мне не нужны проблемы. Надеюсь, тебе тоже.

Я ищу Ери. Не мог бы ты ответить на пару вопросов?

Искусство боя


Уверяю, через мгновение вопросов у тебя не останется
ХАК!
ХАГ
Жаль, что мирно у нас никак не получается
Знаешь, Джеку Тернеру тоже не нравились цивилизованные формы общения!
Ладно, уговорил, речистый!
Так-то лучше! Ну?
Вот мой ответ!
КЛАЦ!
БАЦ
Ты, парень,
даже не надейся победить меня, пока поддаешься на такие дешевые трюки!
Надутый индюк! Ты еще жизни-то не видел!
ОХ!
Специально для тебя...
мой коронный удар!
Ах, так!
КРЫНГ!
greatdragon.ru
Сейчас я преподам тебе урок, который ты будешь помнить всю жизнь...
Не торопись!
Кажется, вы с Робертом не нашли общий язык? Так я помогу вам договориться!
...а может и дольше!
ХАГ!
Не скажешь, ну и не надо.
От меня вы все равно ничего не узнаете, и не надейтесь!
Можешь уматывать у нас и без тебя забот хватает!
Но, Рио, он наша единственная зацепка!
Нет, Роберт, это парень всего лишь пешка!
У меня есть кое-что посущественнее!
Ну, рассказывай!
...птицей покрупнее! Я взглянул на его документы
он — охранник с завода в пригороде, а самое интересное
этот завод уже два года как не работает!
И что же, по-твоему, они там охраняют?
Ери?! Не исключено!
В любом случае нужно съездить и проверить.
Завод
Прибыли! Весьма мрачное место!
Ну что, Роберт, есть идеи?
Теперь надо как-то проникнуть во внутрь.
Ворота на замке
они всерьез думают, что нас это остановит?
БЛЯМ



Что-то здесь слишком тихо, либо мы ошиблись
либо нас уже ждут!
Мы и вправду заждались вас, ребята!
А особенно истосковалась ваша девчонка!
Надеюсь, вы не откажетесь от общества моих охранников
ТОХ
ТВОМ!!
Выходит, мы не ошиблись! Рио, я задержу этих парней, а ты плотно побеседуй с лысым!
КЛАНГ
БАЦ
Эй, мистер Большой человек, что же вы бросили своих людей
...и сматываетесь как последний трус?
Трус? Ох, как ты ошибаешься, молокосос!
У меня есть дела поважнее, но
несколько минут я тебе все же уделю
Да кто ты такой, черт возьми?
Можешь меня называть...
...мистер Биг! Перед смертью!
Я не знаю, зачем ты, Биг или как там тебя...
...похитил мою сестру, но сейчас ты об этом сильно пожалеешь!
ТВОМ
ШИУ
Бесспорно, ты крутой боец, любовь к сестре утраивает твои силы
но тебе никогда не одолеть такого бойца, как я...
к тому же злость ослабляет твой дух
Что ты знаешь о духе? Ты, преступник.
а рассуждаешь как уличный проповедник!
Минуту спустя
Наивные ребята! Пытались решить вопрос не умением, а числом! Глупые неудачники!
Кстати о неудачниках Как там Рио с этим лысым разбирается?
Привет, Роберт! Рад тебя видеть! Как дела?
У меня порядок, правда ребятишки пиджак попортили
Могу помочь, вдвоем работать веселее!
Давай устроим мистеру Бигу небольшой конец света!
Почему — нет! Он это заслужил!
Закончим —
— начатое!
Уберем мусор!!!
Рио, Роберт, ребята, привет!
Ери, с тобой все в порядке?
А что это за тип торчит у тебя за спиной? Еще один охранник?
Я вас сейчас познакомлю!
Я сам с ним познакомлюсь!
А ну прочь от моей сестры!
Не ушибись, сынок!
Рио, Роберт, немедленно прекратите!
Я сейчас врежу по твоей красной роже!
Глупые мальчишки!
Остановитесь же! Рио этот человек...
...наш отец!!!



НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

Art of Fighting

RYO, ROBERT, KARATE

огненный шар ↓↘→+ A
апперкот →↘↓+ A
огненная нога ↙ затем →+ B
серия ←→←→+ A (Роберт B)
суперудар →←↙↓↘→+ A

TODO

огненный стена ↓↘→+ A

JACK TURTER

огненная рука ↓↘→+ A
огненная нога ↙ затем →+ B
подкат ↓↙←+ B

LEE

серия ←→←→+ A
огненная нога ↙ затем →+ B
вертушка ↓↘→+ A(B)

KING

огненный шар ↓↘→+ B
серия ↓↙←+ B
огненная нога ↙ затем →+ B

JOHN

огненный шар ↓↘→+ A
серия ↓↘→+ B
удар с переворотом ↓↙←↖+ B

MICKEY RODJER

огненный бумеранг ↓↘→+ A
огненный "еж" ↓↘→+ B

Mr. BIG

кувырок с ударом ↙ затем →+ B
огненный "еж" ↓↘→+ A
полет ↓↙←↖+ A

A-руки
B-ноги
C-сильный удар
X,Y,Z-радость

накопление энергии: удерживать любую кнопку

8 бит



1990 Tank
Если вы взяли пистолет, это равнозначно тому, что вы взяли 3 звезды

Василий Храпский г Донецк, Украина

Aladdin 2
Если на шестом уровне лететь все время по верху, уровень можно пройти без проблем

Лена М. г Москва

Ghost'n'Goblins
На нулевом уровне, когда вы победили летучую мышь, переплыв на бревне болото, на небольшом островке нужно присесть. Тогда сверху упадет приз

Петр Гомельчук г Видное Московской обл.

Bubble Bobble
Уровень B2 EECJJ
Уровень F7 HEBBB

Женя Б. г Лобня, Московская обл.

Darkwing Duck
В третьем городе из первой тройки городов, когда проваливаешься в подземелье, сразу нажмите джойстик вправо и не отпускайте. Вы попадете в коридор, пройдите по нему и найдете кучу жизней

Маша Воронцова г Ижевск, Удмуртия



Dracula
Выставление уровня. В OPTIONS установите SOUND TEST, затем установите число от 0 до 13. Затем нажмите одновременно джойстик влево и обе кнопки "Турбо" столько же раз, какое число вы установили. Нужный уровень вы можете определить следующим образом: 1 нажатие — 1 уровень, 2-я часть, 2 нажатия — 2-й уровень 1-я часть, 3 нажатия — 2-й уровень, 2-я часть, 4 нажатия — 3-й уровень, 1-я часть, 5 нажатий — 3-й уровень, 2-я часть и так далее до 13-ти нажатий — 7-й уровень, вторая часть.

Alien 4 пос Голицино, Одинцовский р-н, Московская обл.

Tiny Toon
Я не согласен с Вовой и Сережей Куваевыми, которые считают (см №18/1), что если у вас девять жизней, морковь можно не собирать, поскольку десятую все равно не дадут. Нет, морковь стоит собирать, так как девять жизней тоже можно израсходовать, и вы погибните. Но хоть морковь-то останется на продолжение

Роман Голубенко г Санкт-Петербург



Battletoads
Я хочу дополнить совет Дениса и Дмитрия из Хабаровска (см. №17). В третьем этапе, также как и в первом, есть сгусток (после 5-й отметки перед 11-й стенкой), войдя в который вы окажетесь на пятом этапе.

Gamers г Новосибирск

Red for Jockel (Jockal)
При прохождении 3-го уровня, где находятся живые руки, идите понизу и вас никто не заденет.

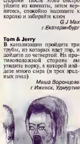
Сергей Пыльцов г Тула

Immortal
Чтобы убить фонтанного короля, не подходите к нему близко, а станьте на темное пятно на полу и оставьте там мешочек со спорами. После этого быстро уйдите из комнаты, затем вернитесь, спокойно подходите к королю и забирайте ключ

G J Max г Екатеринбург

Tom & Jerry
В канализации пройдите три трубы, из которых идет пар, и дойдите до четвертой. На противоположной стороне вы увидите норку, в которой найдете много сыра (и трех вредных пчел).

Маша Воронцова г Ижевск, Удмуртия

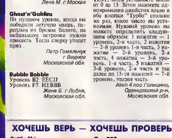


Dracula
Хочу дополнить Олега Пучко из Киева (№16). Не только на уровне EASY, но и на уровне NORMAL эту игру нельзя пройти до конца. Единственный способ сделать это— играть на уровне HARD.

Oleg S. г Москва

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Battle Ship
Пароли: 3-4 — 5289,
3-5 — 4174, 4-1 — 3500,
4-2 — 3642, 4-3 — 4412,
4-4 —3379, 5-1 — 8004,
5-2 — 5529, 5-3 — 4524,
5-4 — 4797, 5-5 — 9376,
6-1 — 1553, 6-2 — 7850,
6-3 — 5669, 6-4 — 9381,
6-5 — 9374

Женя Б. г Лобня, Московская обл.

Ghost Busters 2
Из серии "Левые штучки". На моем картридже, чтобы прослушать музыку (когда ее уже выбрал), нужно вынуть и вставить снова картриджи.

Михаил Никонов г Москва

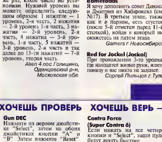
Gun DEC
Нажмите на первом джойстике "Select", затем на обоих джойстиках кнопки "A" и "B". Затем нажмите "Reset". Появится меню, с помощью которого можно поставить любой уровень

Автор не известен

Side Pocket
В игре есть 3 специальных удара. Для того, чтобы выполнить такой удар, во время игры зажмите "B" и нажмите вверх раз 4-5. Появятся надписи Masse 1, Masse 2, Masse 3. При Masse 1 шар после удара катится обратно

Валентин Пекин г Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Contra Force (Super Contra 6)
Если нажать на все четыре кнопки и "Select", ваши пули будут летать быстрее

Денис Садченко г Томск

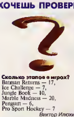
Nyonkies (Rockin's Cat)
Если дважды нажать "Select", то прибавится оружие

Камиль Валиуллин г Уфа

Zombie Nation
Если осталась последняя единица энергии, нужно продержаться пару минут, и восстановятся три головы

G J Max г Екатеринбург





Сколько этапов в играх?
Batman Returns — 17,
Ice Challenge — 7,
Jungle Book — 10,
Marble Madness — 20,
Penguin — 6,
Pro Sport Hockey — 7

Виктор Илюхин г Самара

MegaDrive™



Contra. The Hard Corps
Если на третьем этапе не расстреливать первую дверь, а залезть на верх стены, то после смены картинки вам предложат на выбор две опции Берите верхнюю, и вы будете сражаться с тремя мутантами А после их гибели вам покажут секретную картинку

Просто Серега, ред

Dynamite Heoddy
Установите курсор на START GAME и нажмите C, A, влево, вправо, B. Услышав звуковой сигнал, нажмите "Start" и сможете выбирать уровни

Андоей Суворов
г Москва

Out Runners
При заставке нажмите влево, вправо, влево, вправо, B, C, A После звукового сигнала сможете выбрать автомобиль "Формулы-1"

J Cage, г Москва

Red Zone
Код бессмертия
BAABAACBCAA

Captain America
г Одесса, Украина

Rood Rosh 2
Код 00DA IV0N даст вам самый мощный мотоцикл в этой игре — "Wild Thing 2000"

Валерий Балабанов
г Екатеринбург

Athlete Power
Вод код, при помощи которого у вас будет максимальное количество жизией и останется победить последнего бойца DJYNROTPX7

Юрий Кузнецов
г Москва

Rood Rosh 3
Код последней гонки
3DM1TSNO

Mortal Hunter,
г Калининград,
Московская обл

Coesor's Poloce
С кодом 8NXQBX7ZHH3LY5CG вы будете иметь $510000 и имя Дракон, правда не Великий

Константин Мартемьянов
г Санкт-Петербург

Rocket Knight Adventures
Дополнительные уровни сложности Когда появится экран с надписью KONAMI, быстро нажмите 4 раза влево, 4 раза вправо, 7 раз влево, 1 раз вправо, 1 раз влево Вы услышите отчаянный крик Спаркстера Теперь зайдите в OPTIONS, где сможете установить уровни сложности VERY HARD и CRAZY HARD

Из "Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Dascriptions"

Sonic 2
Если пробежите первый уровень быстрее, чем за 30 секунд, получите жизнь и 50000 очков

Андрей Пецко г Ступино,
Московская обл

Lethol Enforces 2. Gun Fighters
В третьем уровне вы увидите надпись "КАЗИНО" Если в нее выстрелить, получишь пистолет

Борис Богачев г Москва

Sonic & Knuckles
Как убить босса с шипастыми руками? Станьте на кнопку, которая находится у него на голове и, когда он моргиет, быстрее слезайте с него Босс сам ударит себя по башке! Несколько раз повторите это прием, и победа за вами

Из "Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions"

Aloddin
Как найти торговца в третьем уровне? Нужно найти кувшин, свисающий из окна и разбить его Тогда развалится пол, спуститесь в провал, там и найдете торговца

ЦСКА г Москва

Ecco The Dolphin
Введите код SQEIMYMQ и вы окажетесь на заставке, но дельфином можно будет управлять

Dr Megadrive
п Переяславка,
Хабаровский край

Hit the Ice
Супер удар (SUPER SHOT) Игрока, которым вы управляете, заведите за ворота противника и дождитесь, пока ваш напарник, управляемый компьютером, встанет с другой стороны ворот После этого нажмите "B" и несколько раз "A" — ваш напарник закружится и нанесет Super Shot

Алексей Панов
г Архангельск

Midnight Resistance
В этой игре можно сразу попасть на любой уровень Для этого выберите в меню START, нажимая кнопку "C", и нажмите "Start" Затем начните игру и сразу же поставьте ее на паузу Теперь, нажимая кнопку "A", вы можете переставлять уровни

M Shark г Москва

Robocap vs the Terminator
Во втором уровне, когда перебираетесь по железному тросу, можно забраться в один дом, где вашего героя видно только из окон Спуститесь с троса и идите влево Вы сможете взять временное бессмертие и переключиться на другой этап
В пятом уровне старайтесь носом втыкаться в кирпичные стены Я говорю про те, в которых есть маленькие дырки В некоторых из них вы сможете спокойно взять несколько жизней

Антон Никитин
г Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

MegaDrive™

Super Hong On
На заставке с названием игры нажмите одновременно "A" и "Start" Вы попадете в меню, где можно выбрать уровень сложности

Виктор Соцков, Дмитрий Шайтура г Кондрово, Калужская обл



Streets af Rage (Bare Knuckle)
Чтобы выбрать любой уровень в OPTIONS нажмите и держите "B" и вверх и нажмите "Start" В меню появится опция ROUND SELECT.
Чтобы начать игру с девятью игроками, нужно в OPTIONS выбрать опцию NUMBER OF PLAYERS, на втором джойстике нажать вверх и A,B,C, затем на первом нажать вправо и установить нужное количество игроков

М К г Москва

Zera the Komikaze Squirrel
На паузе наберите B, A. B, вверх — у вас будут бесконечные жизни.

Дмитрий Марков г Пушкино, Московская обл

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
В главном меню поставьте курсор на OPTIONS. Затем, держа кнопку "B", одновременно нажмите джойстик вверх и "Start". Теперь в меню появится опция ROUND SELECT

Андрей Суворов г Москва

MiG-29
Чтобы заправиться на третьем уровне, нужно нажать кнопку "C", потом выставить функцию AUTO REFUEL и нажать кнопку "A"

SkeletoR г Омск

Walfchild
Чтобы менять этапы, наберите пароль J8TPR

Макс Алвев, ред

True Lies
Введите последовательно три пароля 1 BGWPMS – END, 2 BGGRLY – END, 3 BCLVS – END
Каждый из них будет отвергнут, но когда вы начнете игру (с любого уровня), ваш персонаж будет иметь полный комплект оружия и бесконечную жизнь

Mastergame г Пермь

Jurossic Pork
Если, играя Raptor'ом, во время прыжка держать нажатым крестик джойстика, динозавр прыгнет сильнее

Dendy-Boy, п Терская, Кабардино-Балкария

Zool
На паузе наберите вниз, вверх, влево, влево, "A", вправо, вниз — получите лишнюю жизнь. Наберите "C", вправо, "A", "B", "B", "A", влево, влево "A", вниз. Теперь вы можете менять номера уровней

Ярослав Ефремов г Москва

Urban Strike
На этапе, где вы бежите за человеком, когда при выполнении последней миссии включается пульт дистанционного управления бомбой, подождите 20 секунд и нажмите кнопку "C" Вам дадут 200 секунд, чтобы добраться до своего вертолета

Георгий Семенов, Сергей Квмышанский г Москва

Pete Sampras Tennis
Пароли 1 START (Stuttgart),
2 CAR (Tokio),
3 VEGAN (Washington),
4 STAR (Dusseldorf)
5 LCD (Paris),
6 WALL (Montreal),
7 SINKORSWIN (Barselona),
8 SHELF (San Francisco),
9 WINDOW (Bombay);
10 POOL (London),
11 Lucky (Zurich),
12 HOUSE (Memphis),
13 CUE (Milan),
14 DURHAM (Barselona)

Марат Нигаметзянов г Казань

ИЗ КОЛЛЕКЦИИ СЕКРЕТОВ LORD'а HANTA

MEGADRIVE

Cyborg Justice
Выход на таблицу. Играя в ARCADE MODE, нажмите C, B, B, C, C, A, C, B

Ghouls'n Ghasts
Выбор этапа. На заставке нажмите 16 раз "A", вверх, вниз, влево, вправо. Теперь, чтобы выйти на 2-й этап, нажмите одновременно вверх, A и "Start", в 3-й — вниз, A и "Start", в 4-й — влево, A и "Start", в 5-й — вправо, A и "Start". Финал — нажать одновременно джойстик вправо-вниз, A и "Start"

Grind Stormer
Выбор этапов и бесконечные кредиты. На заставке зажмите вместе A, B, C и нажмите "Start" 100 (сто) раз!

Lotus Turbo Chollenge
Пароль для игры без "квалификации" MANSELL
Супер-Лотус SLUGPACE

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
9 жизней. Находясь в OPTIONS, на втором джойстике нажмите одновременно вверх+A+B+C, а на первом — вправо

SUPER NINTENDO

Axelay
Бесконечные жизни. Поставить игру на паузу, снять с нее и снова поставить. Затем нажать "Select", вверх, вниз, влево, вправо, Y, B, A, X.

Batman Returns
9 жизней. В OPTIONS на втором джойстике нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A.

Battletoads Double Dragon
После загрузки экрана персонажей на втором джойстике нажмите вверх, вниз, вниз, вверх, X, B, Y, A, "Start" — попадете в Warp-Zone

Gods
Коды: SD1, MGB, BMH

Primal Rage
Выход на таблицу. В меню нажмите влево, влево, влево, вправо, вправо, вправо, влево, влево, вправо, вправо, вправо, влево, вправо

Ren & Stimpy. Veediots
Выбор этапа L, R, A, L, R, L, B, R, X

Rise of the Robots
Неуязвимость. На титульном экране нажмите вверх, B, вверх, B, вниз, влево, вправо, B



НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo

Aliens vs Predator
На заставке нажмите "Select" и войдите в CONFIG MODE. Нажмите "Start", и в режиме OPTIONS на втором джойстике нажмите влево, вправо, X и A. Одновременно на первом джойстике нажмите "Start" Появится возможность выбирать уровни

Денис Силкин г Ульяновск

Another World
Код 14 уровня — LFCK.

Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанеты из Зеленограда

Battletoads In Battlemaniacs
Нажмите на заставке и держите вниз, A, B и нажмите "Start" У вас будет 5 жизней и 5 CONTINUE

Денис Силкин г Ульяновск

Robocop vs the Terminator
Как набрать 99 жизней Зайдя в офис, прыгните на панель слева, возьмите жизнь и расстреляйте устройство на потолке. Появится еще одна жизнь. Затем войдите в следующий кабинет, зайдите за левую панель и нажмите джойстик вверх. Вы окажетесь на улице.
Теперь можно вновь зайти в офис и продолжить сбор жизней

Oleg S. г Москва

Vortex
Пароли уровней
3 RWXUP, 4 DHLNC,
5 BGVRG, 6 JNBTK,
7 XLQMB

Просто Серега, ред

Lawnmower Man
На паузе введите B, вправо, A, "Select", "Select", Y, A, B, Y, A, B и вновь поставьте игру на паузу. Теперь для выбора уровня нажмите A, влево, влево и "Start", а для получения бесконечного количества жизней — вправо, A, "Select", Y и "Start".

Андрей Суворов г Москва

Desert Strike
Пароли:
1 3ZJMZT7, 2 K32L82R,
3 JR8P8M8, 4 F9N5CJ8,
Финал — 99P55LM

MegaKey, г Москва

Vortex
Вместо пароля наберите
CTGXF — выбор уровня,
HVZSM — бессмертие,
JTTSJ —бесконечные жизни,
WSVTQ — бесконечные патроны.

Илья Родионов г Подольск, Московская обл

Wild Guns
Выбор уровня. На экране выбора героев нажмите и держите "Select". Затем 4 раза нажмите "A", 4 раза — "B" и 4 раза — "A+B" Услышав звук, выберите героя и нажмите "Start" — появится меню выбора уровней

Степан Жариков г Краснодар

Battle Cars
На экране, где изображен ваш главный соперник, чтобы продолжить диалог, нажмите кнопку "R"

Dr.Oxygen г Москва

The Lost Vikings
Для переключения этапов во время игры нажмите "Start", а затем одновременно A,B,X,Y

Антон П г Москва

The Death and Return of Superman
Перед началом игры выберите в OPTIONS Sound Test Прослушайте звуковые эффекты 0B, 29, 2C, 05. Затем начните игру и нажмите (в любой момент) одновременно A,B,X,Y. Теперь вы имеете полную жизнь и 5 специальных атак.
А если вам захочется закончить уровень побыстрее, нажмите одновременно A,B,X,Y и "Select"

Mastergame г Пермь

The Lion King
В четвертом уровне игры, в ущелье, попадаются камни, через которые нужно перепрыгивать. Но прыгать нужно не сразу, как камень появился на экране, а когда он мигнет три раза

Александра К. г Омск

Street Fighter 2 Turbo
Если на экране (черном) с надписью CAPCOM нажать вниз, вправо, вверх, влево, Y, B, игра перейдет в очень сложный режим

Денис Силкин г Ульяновск

Batman & Robin

2

■	■		■
■	■		■
●	■		■
▲		■	■

3

		■	
■			
▲		■	■
●	■		■

4

▲	▲	●	
▲	●		
	▲		●
●	▲	●	

5

●	▲	●	■
●	■		▲
●	■		■
■	●	●	▲

6

	●	▲	■
●		●	●
●		●	■
	■	■	▲

7

■	■		▲
●	●	●	▲
▲	■	●	■
		●	

8

●	■	▲	●
●	●	●	●
▲		■	■
	■		

Константин Макунин г Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Чузаев Сергей (г.Ногинск) - 2 рисунка, Шуркин Деиис (г.Москва), Щепкин Лев (д.Павловское, Моск. обл.) - 3 рисунка, Абрашов Сергей (г.Москва) - 2 рисунка, Старостина Валерия (г.Одесса), Еремин Ремаи (ред.) - 2 рисунка, Полиеицкий Владимир (г.Ижевск), Бочаров Анто (г.Полярный).

NON STOP! Играем без перерыва!

ПЕРЕЧЕНЬ ОПИСАНИЙ ИГР, ОПУБЛИКОВАННЫХ В НОМЕРАХ 24-26

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

1944
№24 с 89 (НП) Михаил и Илья Кесаревы г Москва
№25 с 89 (НП) Юрий Труханов, г Магнитогорск

Adventure Island 2
№26 с 83 (НП) Сугах, г Москва

Astyanax
№24 с 88 (НП) Феликс Торчинов г Санкт-Петербург
№25 с 21 (О) (начало) Eler Cant ред.
№26 с 16 (О) (окончание) Eler Cant ред.

Attack of the Killer Tomatoes
№25 с 89 (НП) Dan-Fighter г Ростов-на Дону

Barbie
№24 с 88 (НП) Аня Кулашова и Таня Рыбалко г Екатеринбург
№26 с 88 (НП) Татьяна Огнева г Москва

Batman Returns
№24 с 88 (НП) Demon г Вологда
№25 с 90 (НП) G M г Елгава, Латвия

Battle Tank 2
№25 с 88 (НП) Иван Майоров г Москва

Battletoads Double Dragon
№24 с 89 (НП) Станислав Филимонов г Москва
№25 с 89 (НП) Сергей Клужев г Нижний Тагил

Bird Fighter (Super Jetman)
№26 с 88 (НП) Алексей Волков г Луховицы Московская обл.

Bird Man 3 (Dinosaur Fighter, Bird Dragon)
№24 с 89 (НП) Blaster г Санкт-Петербург

Chip & Dale 3
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск

Contra
№25 с 89 (НП) Павел Громотков г Тамбов

Contra Force (Super Contra 6)
№24 с 89 (НП) Георгий Макунин г Кузнецк-12, Пензенская обл

Crazy Island
№26 с 88 (НП) Demon Tornado г Вологда

Crocodile Sir
№25 с 10 (НП) Александр Артеменко г Торжок
№25 с 90 (НП) Алексей Борунов п Давыдово, Орехово-Зуевский р-н, Московская обл

Cross Fire
№26 с 89 (НП) Дм Синенко г Киреевск Тульская обл

Devil Boy
№25 с 89 (НП) Роман Наконечный г Невельск, Сахалинская обл

Dizzy
№26 с 20 (О) Eler Cant, ред

Disneyland (Adventure in the Magic Kingdom)
№25 с 90 (НП) Badman г Уфа
№26 с.77 (О) G Dragon ред.

Double Dribble
№24 с 88 (НП) Sub-Zero г Москва

Fight of Intruder
№26 с 88 (НП) Demon Tornado г Вологда

Flappy
№25 с 90 (НП) Лобышев MAX г Улан Удэ
№26 с 89 (НП) Лобышев MAX г Улан-Удэ

Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy
№25 с 51 (О) G Dragon ред.

Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak
№25 с 55 (О) G Dragon ред

Fruit Fox (Banana Prince)
№24 с 88 (НП) Александр Щербак, г Облучье, Хабаровский край

Getaway
№24 с 89 (НП) Сергей Певцов, г Пенза

Gun-Nac
№25 с 90 (НП) Сергей Перьков г Москва

Gun Smoke
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск

Heavy Barrel
№26 с 89 (НП) Алексей Карташов г Чита

Hell Fire
№24 с 89 (НП) Андрей Данилов г Кузнецк

Krusty's Fun House
№25 с 88 (НП) Александр Архипов г Климовск, Московская обл

Layla
№24 с 89 (НП) Алексей, г Курск

Legendary Wings (Wings)
№24 с 89 (НП) Дмитрий А., г Ростов-на Дону
№25 с 90 (НП) S A I п Москаленка Омская обл

Nyankies (Rockin's Cat)
№26 с 89 (НП) Николай Норваткин г Тольятти

Over Horizon
№25 с 89 (НП) Demon г Вологда

Pay Buster
№25 с 89 (НП) Алексей г Курск

Rockman 4
№25 с 89 (НП) Red Hawk г Волгоград
№26 с 89 (НП) М К и М.А. г Москва

Rockman 5
№25 с 89 (НП) Рома К г Рязань

Saint Fighter
№24 с 89 (НП) Виталий Стебунов, г Москва

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
№24 с 89 (НП) SkeletoR г Омск

Street Fighter 3
№25 с 87 (НП) G Dragon ред

The Terminator 2
№24 с 88 (НП) Роман Герман г Москва

Three Eyes Story (Three Eyes Boy)
№26 с 10 (О) Eler Cant ред.

Tiny Toon
№25 с 89 (НП) Иван Скоробулатов г Жуковский Московская обл

Tiny Toon 2
№25 с 90 (НП) Саша В г Москва

Tiny Toon 4
№24 с 88 (НП) Mortal Kombat г Москва

Tom & Jerry
№24 с 88 (НП) Андрей Иванов г Орел

Trog
№26 с 89 (НП) Андрей Кочкасов г Ульяновск

Ultimate Stuntman
№24 с 88 (НП) Demon г Вологда

Werewolf 2
№25 с 18 (О) G Dragon, ред
№26 с 89 (НП) Александр Воробьев, г Ессентуки

World Cup Soccer
№26 с 89 (НП) Вадим Юзжалин, Владимир и Алексей Атрощенко г Новокузнецк

World Rally Championship
№26 с 88 (НП) Дмитрий Гриценко г Алма Ата, Казахстан

Хватит пихать в журнал восьмибитки! Ну что вы в них нашли! Ни цвета, ни звука. Лучше сделайте целиком журнал по "Супер Нинтендо".

Супер-Нинтендо-Фанат, г.Москва

Я очень благодарен вам и, в первую очередь, Великому Дракону лично, за то, что вы не забываете восьмибитки. Ведь на них столько замечательных игр! Пожалуй, больше, чем на всех 16-битках, вместе взятых

Николай Терехин, г.Чимкеит

Ну, мужики, ну, вы даете! Вчера полкласса (мужская половина) прогуляла урок литературы, потому что завезли ваш журнал, и мы помчались его покупать. Потом училка нас ругала, но не сильно

Коротков и одноклассиики, г.Челябинск

У нас в городе ваш журнал очень трудно купить. Я пытался договориться с киоскером, чтобы он оставлял мне журнал за дополнительную плату, но тот заломил такую цену! И говорит, что журналов приходит очень мало.

Евгений Попов, г.Хабаровск

Biroer
№25 с 89 (НП) Сергей Кузнецов г Белев Тульская обл

Bucky D'Here
№24 с 22 (О) (начало) Eler Cant ред
№25 с 12 (О) (окончание) Eler Cant, ред.

Castlevania 2
№25 с 90 (НП) Илья Тронь г.Дубна

Chip & Dale 2
№24 с 89 (НП) Алексей Шарапов Андрей Урахин г Щелково Московская обл
№25 с 89 (НП) Иван Скоробулатов г Жуковский, Московская обл

Dragon Fighter
№25 с 89 (НП) Шурик Б г Мытищи Московская обл

Duck Tales
№24 с 89 (НП) Николай Норваткин г Тольятти

Duck Tales 2
№24 с 88 (НП) Паша и Дима г Москва

Dunk Heroes
№25 с 89 (НП) Владимир Терехов г Москва

F-117
№26 с 7 (О) G Dragon, ред.

Fatal Fury 2
№25 с 87 (НП) G Dragon ред.

Ghost Busters 3
№26 с 88 (НП) Капрал Dwayne Hicks г Москва

Ghost'n Goblins
№26 с 88 (НП) Андрей Алексеев г Москва

Gold Medal Challenge
№26 с 88 (НП) Автор не известен

Guardian Legend
№24 с 88 (НП) Константин Игнатьев г Москва

Gun DEC
№24 с 9 (О) Константин Носырев, ред
№26 с 89 (НП) А.С Родин г Коммунар Гатчинский р-н Ленинградская обл

Holy Diver
№24 с 18 (О) Константин Носырев ред.

Home Alone 2. Lost in New-York
№24 с 89 (НП) Александр Артюх г Сибай Башкортостан

Hook
№24 с 72 (О) G Dragon ред

Ikari
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск
№25 с 89 (НП) Алексей г Белгород

James Bond Jr.
№24 с 14 (О) (окончание) Eler Cant ред.

James Pond
№25 с 89 (НП) Сергей Кузнецов, г Белев Тульская обл

Jaws
№26 с 88 (НП) Автор не известен

Kage
№24 с 88 (НП) Рубен Барсегян г Североморск Мурманская обл.
№25 с 90 (НП) Шурик Б г Мытищи Московская обл

Karnov
№24 с 88 (НП) Сергей Ермаков г Москва
№25 с 88 (НП) Михаил Шакирский Константин Морозов г Нижний Новгород

Lethal Weapon
№25 с 89 (НП) King г Москва
№26 с 88 (НП) Алексей Волков, г Луховицы Московская обл

LHX Attack Chopper
№25 с 89 (НП) Пип г Москва

Lickle
№24 с 88 (НП) Gayuver, г Брянск

Master Fighter 3
№26 с 88 (НП) Данила и Илья Дмитриевы, г Москва

Metal Gear
№24 с 89 (НП) Евгений Ломтев, г Новосибирск

Mickey Mouse 3
№26 с 88 (НП) Антон Кинев п Петровка, Челябинская обл , Dr Megadrive п Переяславка Хабаровский край

Milk & Nuts
№25 с 89 (НП) SkeletoR г Омск

Mortal Kombat 2
№25 с 87 (НП) G Dragon ред

NARC
№24 с 89 (НП) Сергей Пушкин г Саранск

New Son Son
№25 с 89 (НП) Партнер Константина Шурубова г Краснодар

World Championship
№25 с 90 (НП) Дарт Вейдер г Боровичи Новгородская обл

Ninja Cat
№26 с 89 (НП) Алексей Сидорко п Москаленка Омская обл

Ninja Turtles 2
№24 с 88 (НП) Алексей Шарапов Дмитрий Уракин г Щелково Московская обл
№26 с 89 (НП) Сугах, г Москва

Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

The Adventure of Batman & Robin
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред.

Aladdin
№24 с 90 (НП) Андрей Суслов г Нижний Новгород
№26 с 90 (НП) Валерий Корнеев ред
№26 с 91 (НП) Александр Гордеев и Сергей Белов, г Йошкар-Ола, Марий-Эл

Batman Forever
№24 с 51 (О) Агент Купер ред.
№25 с 88 (НП) Eler Cant агент Купер ред
№26 с 90 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред
№26 с 90 (НП) Денис Невский г Москва

Batman Returns
№24 с 90 (НП) Сергей Королев, г Москва

Best of the Best
№26 с 92 (НП) Lion, и Обухово Ногинский р-н Московская обл

Bio Hazzard Battle
№26 с 91 (НП) Степан Жариков г Краснодар

Boogerman A Pick and Flick Adventures
№25 с 92 (НП) Александр Артеменко г Торжок, РБШ 17М ред

Bonkers
№25 с 36 (О) Просто Серега, ред

Bubba'n'Stix
№24 с 90 (НП) Михаил Ч , г Москва

Bubble & Squeack
№25 с 91 (НП) Максим Лазаренков г Москва
№25 с 91 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл

Comix Zone
№25 с 91 (НП) Валерий Корнеев ред

Cool Spot
№26 с 90 (НП) Алексей Тюняев Евгений Баженов г Москва

Desert Strike
№24 с 90 (НП) Сергей Королев г Москва

Doom Troopers
№26 с 51 (О) Duck Wader ред.

Dynamite Headdy
№25 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Earth Worm Jim
№24 с 90 (НП) Дмитрий Калясин г Череповец

Earth Worm Jim 2
№25 с 30 (О) Роман Еремин ред.
№26 с 87 (НП) Eler Cant & Jason ред.

Ecco The Dolphin
№26 с 91 (НП) Евгений Румянцев и Бурмакино Ярославская обл

Ecco The Dolphin 2
№26 с 90 (НП) Алексей Тюняев Евгений Баженов, г Москва

Fantastic Dizzy
№26 с 20 (О) Eler Cant ред.

FIFA International Soccer
№26 с 91 (НП) Максим Гвоздев, г Печора респ Коми

FIFA Soccer 95
№25 с 90 (НП) Дмитрий Сахаров г Санкт-Петербург

Flashback
№24 с 90 (НП) Марат Нигаметзянов г Москва
№24 с 90 (НП) Джек Потрошитель г Ульяновск

Flintstones
№26 с 36 (О) Eler Cant ред

Generations Lost
№25 с 90 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня, Московская обл
№26 с 58 (О) Polymorph Sauronovich ред

Gods
№26 с 91 (НП) Александр Яковлев г Новгород

Golden Axe
№24 с 92 (НП) Mortal Hunter, г Калининград, Московская обл

Golden Axe 3
№24 с 92 (НП) Евгений Лебедев г Советская Гавань, Хабаровский край
№25 с 91 (НП) Артем Астредінов г Юбилейный Московская обл

Indiana Jones. The Last Crusade
№25 с 90 (НП) Mortal Hunter г.Калининград, Московская обл

James Pond 2
№25 с 91 (НП) Александр Строчилин п Кубинка Московская обл

Jungle Book
№25 с 90 (НП) Александр Забелло г Москва
№26 с 91 (НП) Просто Серега, ред.

Jungle Strike
№24 с 91 (О) (этапы 6-9) Big Boss, ред.

Jurassic Park
№25 с 91 (НП) Валерий Корнеев г Москва
№26 с 91 (НП) Big Man, г Москва

Lethal Enforces 2. Gun Fighter
№26 с 91 (НП) Captain America г Одесса, Украина

Lotus Turbo Challenge
№24 с 90 (НП) Extra Ball, г Москва

Mary Shelley's Frankenstein
№25 с.40 (О) Eler Cant, ред.

У нас есть единственное место, где мы с братом читаем Ваш журнал Это читальный зал Я живу очень далеко от библиотеки, где находится читальный зал Но я все равно хожу туда через день Обычно, когда я прихожу в читальный зал, все Ваши журналы уже на руках (а их там семь) К Вашим журналам подходит поговорка их зачитывают до дыр

Братья Налитовы П. и О.
г.Магадан

Mega Turrican
№25 с 91 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Michael Jackson's Moonwalker
№26 с 91 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

Mickey Mania
№24 с 90 (НП) Игорь Шлома г Москва

Micro Machines
№26 с 90 (НП) Юрий и Виталий Ромашовы и Запрудня Московская обл
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред

MiG-29
№26 с 92 (НП) Георгий Семенов Сергей Камышанский г Москва

Mortal Kombat 3
№24 с 87 (НП) Агент Купер, ред.
№26 с 32 (О) Агент Купер & Jason ред.

Mutant League Hockey
№26 с 92 (НП) Евгений Абраменко г Южно-Сахалинск

NBA JAM Tournament Edition
№25 с 28 (О) Белое Шур. ред.

Pitfall
№25 с 88 (НП) G Rayden г Саратов
№25 с 88 (НП) Виталий Гречишкин г Пушкино Московская обл

Ranger X (Ex Ranza)
№26 с 91 (НП) Reptile г Москва

Road Rash 2
№24 с 90 (НП) Robocop, г Омск
№26 с 91 (НП) Александр Меряляков г Краснодар

Robocop 3
№26 с 91 (НП) Дмитрий Ларин г Липецк

Robocop vs Terminator
№24 с 90 (НП) Серега и Антон г Воронеж
№24 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

Samurai Spirits
№24 с 48 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Shadowrun
№25 с 91 (НП) Александр Трофимов г Москва
№25 с 91 (НП) Александр Макаров, Артем Сафарбеков ред

Shaq Fu
№25 с 48 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.
№26 с 90 (НП) Виктор Маков г Калининград, Московская обл
№26 с 90 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков, ред

Shinobi 2 (Super)
№26 с 91 (НП) Николай Ермаков Владимир Карлашов г Подольск, Московская обл

Skeleton Krew
№25 с 90 (НП) Александр Полозов г Киров

Soldiers of Fortune
№26 с 91 (НП) Руслан Гарифуллин г Нижневартовск Тюменская обл

Sonic The Hedgehog
№26 с.91 (НП) Алексей Макаров г Москва

Sonic 2
№26 с 90 (НП) E Nigma г Нарва Эстония
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред

Sonic 3
№24 с 92 (НП) Владимир Терехов г Москва

Sonic & Knuckles
№26 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Splatterhouse 2
№26 с 90 (НП) Sega Man г Москва

Stargate
№24 с 40 (О) Eler Cant Агент Купер ред.

Streets of Rage (Bare Knuckle)
№26 с 90 (НП) Big Ninja, Авиагородок, Краснодар

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
№26 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Sunset Riders
№26 с 91 (НП) Dr Megadrive п Переяславка Хабаровский край

Sylvester & Tweety
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред.

Thunder Force 3
№26 с 91 (НП) Просто Серега ред.

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure
№25 с 90 (НП) Ярослав Сорокотяга п/о "Институт полиомиелита", Московская обл

Tom & Jerry
№24 с 92 (НП) Виктор Егоров г Люберцы, Московская обл
№25 с 91 (НП) Александр Воробьев г Ессентуки

Top Gear 2
№26 с 92 (НП) Олег Косматов г Москва

Toxic Crusaders
№26 с 92 (НП) Александр Панов, г Северск, Томская обл

True Lies
№24 с 90 (НП) Антон Костиков, г Москва

Urban Strike
№26 с 92 (НП) Сергей Добрынин г Москва

Warlock
№26 с 90 (НП) Антон Миронов г Мурманск

Wimbledon Championship Tennis
№26 с 92 (НП) Дмитрий Зноев п Казия, Кировский р-н Ленинградская обл

Wiz'n'Liz
№24 с 90 (НП) Суперстар, г Пермь

Wolverine
№24 с 90 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

Wrestlemania
№24 с 34 (О) Big Boss. ред

Zero the Kamikaze Squirrel
№24 с 30 (О) Дмитрий Марков г Пушкино, Московская обл
№25 с 91 (НП) Дмитрий Марков г Пушкино, Московская обл
№26 с 92 (НП) Степан Жариков г Краснодар

Zero Tolerance
№26 с 54 (О) Александр Артеменко г Торжок

Zombies Ate My Neighbours
№25 с 91 (НП) Денис Анисимов г Кола, Мурманская обл
№26 с 90 (НП) Александр Строчилин п Кубинка Московская обл

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Alien 3
№26 с 92 (НП) Дмитрий М г Санкт Петербург

Battle Cars
№25 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва

Choplifter 3
№25 с 92 (НП) Илья Родионов г Подольск Московская обл

Donkey Kong Country
№24 с 92 (НП) Михаил Великанов, Александр Полунин ст Нахабино Красногорский р-н Московская обл
№25 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва
№26 с 92 (НП) Серега Соловьев п Потошино Московская обл

Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest
№26 с 62 (О) (начало) Lord Hanta ред.

Earth Worm Jim 2
№25 с 87 (НП) Eler Cant & Jason ред

Flashback
№25 с 61 (О) Lord Hanta ред.
№26 с 92 (НП) Лена г Москва

Fun'n Games: Paint, Games, Music, Style
№26 с 74 (О) Агент Купер ред

Judge Dredd
№24 с 68 (О) Lord Hanta, ред.

Killer Instinct
№25 с 68 (О) Просто Серега, ред.

Lord of the Rings
№26 с 72 (О) Агент Купер, ред.

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
№25 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва
№26 с 92 (НП) Olga Zenkowich г Москва

Mortal Kombat 3
№24 с 87 (НП) Агент Купер ред.

Mr Nutz
№25 с 70 (О) Просто Серега, ред

Pitfall
№25 с 88 (НП) Сергей Тимешев г Москва

Rise of the Robots
№24 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

Robocop vs the Terminator
№25 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Sparkster
№26 с 92 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Super Battle Tank
№25 с 92 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда

Super Mario All-Stars: Super Mario Bros.
№24 с 67 (О) РБШ 17М ред

Super Strike Eagle
№25 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Syndicate
№24 с 62 (О) Duck Wader, ред
№25 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

Tiny Toon
№26 с 92 (НП) Просто Серега ред.

Tiny Toon. Buster Busts Loose
№26 с 92 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Weaponlord
№26 с 70 (О) Duck Wader ред.

Yoshi's Island
№24 с 59 (О) Lord Hanta, ред

Zool
№26 с 92 (НП) Степан Жариков г Краснодар

Раздел 4. Игры для других компьютеров и приставок.

English for Children (IBM PC)
№25 с 26 (О) Николай Абрамов ред

Mortal Kombat 1,2,3 (все приставки)
№25 с 78 (О) Агент Купер, ред

Автокурсы (IBM PC)
№24 с 46 (О) Николай Абрамов, ред.



ЧАЙНВОРД

Автор — **Сергей Новокоцкий, г.Абинск, Краснодарский край**
(Все ответы на русском языке)

1. Борец за правопорядок в одном городе, популярный персонаж серии фильмов и игр **2.** Имя отважного зайца из игры "Yo! Noid" **3.** Граф-вампир из одноименной игры **4.** "Родоначальник" аркадных игр **5.** Одна из черепашек-ниндзя **6.** Часть суши из названия приключенческой игры **7.** Один из персонажей игры "Tiny Toon Adventures" **6.** Главный герой игры "Bugs Bunny Crazy Castle" **9.** Животное, которое в третьем уровне игры "Mickey Mouse 3" протыкает воздушные шары лапой **10.** Злейший враг Джерри **11.** Имя героя игры "Jungle Book" **12.** Похитители девушки из игры "Adventure Island" **13.** Персонаж игры "Tiny Toon Adventures", умеющий лазать по стенам **14.** Оружие Джо из игры "Joe & Mac" **15.** Один из боссов игры "Chip & Dale" **16.** Главный враг Чипа и Дейла **17.** Боевик из разряда "космических леталок" **18.** Синоним слова "пароль" **19.** "Народное" название восьмибитной приставки

Ответы на кроссворд из № 26
(автор — Сугах г.Москва)
По горизонтали 1. BATMAN **2.** PSY-CROW **3.** URBAN **4.** SPOT **5.** MORTAL KOMBAT **6.** BOOGERMAN **7.** ROAD RASH **8.** DOOM **9.** KINTARO **10.** SHINOBI **11.** CANNON **12.** FERRARI
По вертикали 1. EARTH WORM JIM **2.** FLASHBACK **3.** CYBERNATOR **4.** CONTRA **5.** DENDY **6.** PITFALL **7.** ROBIN **8.** DRAGON **9.** MARIO **10.** SONYA **11.** COMIX ZONE **12.** ZOMBIES

Прием заказов "журнал-почтой" на №22 прекращен за неимением оного на складе СОВСЕМ!

Уважаемые Читатели! Если вы обращаетесь в указанные фирмы, начинайте с фразы «Я видел в журнале «Великий Дракон» ваше объявление...»

ОБЪЯВЛЕНА ПОДПИСКА!

Подписной индекс журнала
"D" (Великий DРАКОН)
на первое полугодие 1997 года
72285 смотрите
в **ДОПОЛНЕНИИ №1**
к каталогу агентства "Роспечать"
во всех почтовых отделениях России.

СПАСИБО

В статьях номера использованы материалы писем, которые прислали в редакцию следующие читатели: Eagle, г. Москва, Foxy, г. Братск, Александр Жабин, г. Электросталь, Сергей Чурюкин, г. Белгород, Сергей Завьялов, г.Москва, Helpman, г.Москва, Вадим Николаев, г.Москва.

ИЗВЕЩАЕМ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!
НАШ НОВЫЙ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ:
117454, Москва, а/я 21

117454 а/я 21

Мне 24 года. Уже окончил институт и работаю менеджером в фирме. Но продолжаю регулярно играть. Это здорово помогает расслабиться после 10 часов психованной работы.

А.И.В. г.Москва

Журнал «D»
Формат 60х90/8, печать офсетная
Сдано в набор 19.07.96 Подписано к печати 15.08.96

Верстка «КАМОТО» — Россия
Изготовление фотоформ — Издательский центр «Техника — молодежи»
Тел. 285-88-79,
Факс 285-16-87
Печать — Финляндия

Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"
Генеральный директор **Леонид Потапов**
Управляющий делами **Наталья Баитле**
Главный редактор **Валерий Поляков**
Главный художник **Зоя Жарикова**
Зам. главного редактора **Вадим Захарьин**

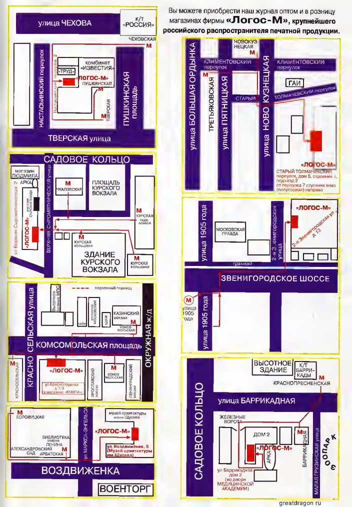
Авторский коллектив редакции:
Максим Алаев
Марат Асаиов
Виктор Базанов
Павел Барыкин
Александр Белов
Николай Виноградов
Роман Еремин
Роман Ерохин
Александр Казанцев
Валерий Корнеев
Александр Макаров
Алексей Пожарский
Артем Сафарбеков
Павел Соболев
Сергей Спирин
Владимир Суслов
Илья Фабричников

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро **Алексей Филатов**

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
Зам. генерального директора по рекламе **Василий Селезиев**

Адрес редакции *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925
Редакция просит извинения у читателей за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки
Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.
В подготове номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"



Вы можете приобрести наш журнал оптом и в розницу магазинах фирмы «Логос-М», крупнейшего российского распространителя печатной продукции.
улица ЧЕХОВА
к/т «РОССИЯ»
ЧЕХОВСКАЯ
комбинат «ИЗВЕСТИЯ»
«ТРУД»
«ЛОГОС-М»
ПУШКИНСКАЯ
ТВЕРСКАЯ
НАСТАСЬИНСКИЙ ПЕРЕУЛОК
ПУШКИНСКАЯ площадь
ТВЕРСКАЯ улица
САДОВОЕ КОЛЬЦО
магазин ЛЮДМИЛА
АРКА
ЧКАЛОВСКАЯ
ПЛОЩАДЬ КУРСКОГО ВОКЗАЛА
ВЕРХНЯЯ СЫРОМЯТНИЧЕСКАЯ улица
ул Верхняя Сыромятническая 2
«ЛОГОС-М»
КУРСКАЯ РАДИАЛЬНАЯ
КУРСКАЯ КОЛЬЦЕВАЯ
ЗДАНИЕ КУРСКОГО ВОКЗАЛА
подземный переход
КАЗАНСКИЙ вокзал
КОМСОМОЛЬСКАЯ
ОКРУЖНАЯ ж/д
КРАСНОСЕЛЬСКАЯ улица
КОМСОМОЛЬСКАЯ площадь
КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
«ЛОГОС-М»
ул.Краснопрудная д.7/9 (в магазине «КНИГИ»)
ЯРОСЛАВСКИЙ вокзал
КОМСОМОЛЬСКАЯ
ЛЕНИНГРАДСКИЙ вокзал
БОРОВИЦКАЯ
БИБЛИОТЕКА ИМЕНИ ЛЕНИНА
АЛЕКСАНДРОВСКИЙ САД
АРБАТСКАЯ
ул МАРКСА-ЭНГЕЛЬСА
музей архитектуры имени Щусева
«ЛОГОС-М»
ул Воздвиженка, 5 (Музей архитектуры им.Щусева)
ВОЗДВИЖЕНКА
ВОЕНТОРГ
НОВОКУЗНЕЦКАЯ
КЛИМЕНТОВСКИЙ переулок
КЛИМЕНТОВСКИЙ переулок
ГАИ
СТАРЫЙ ТОЛМАЧЕВСКИЙ переулок
улица БОЛЬШАЯ ОРДЫНКА
ТРЕТЬЯКОВСКАЯ
улица ПЯТНИЦКАЯ
улица НОВОКУЗНЕЦКАЯ
«ЛОГОС-М»
СТАРЫЙ ТОЛМАЧЕВСКИЙ переулок, дом 5, строение 1, подъезд 2
от переулка 7 ступенек вниз (полуподвал) направо
улица 1905 года
МОСКОВСКАЯ ПРАВДА
2-я Звенигородская улица
«ЛОГОС-М»
2-я Звенигородская ул., д.13
трамвай
ЗВЕНИГОРОДСКОЕ ШОССЕ
М улица 1905 года
улица 1905 года
ВЫСОТНОЕ ЗДАНИЕ
К/Т БАРРИКАДЫ
КРАСНОПРЕСНЕНСКАЯ
САДОВОЕ КОЛЬЦО
улица БАРРИКАДНАЯ
ЖЕЛЕЗНЫЕ ВОРОТА
ДОМ 2
«ЛОГОС-М»
АРКА
БАРРИКАДНАЯ
МАЛАЯ ГРУЗИНСКАЯ улица
ЗООПАРК
ул Баррикадная дом 2 (во дворе МЕДИЦИНСКОЙ АКАДЕМИИ)
greatdragon.ru



STIMOROL
представляет новый аромат
АНАНАС
STIMOROL
STIMOROL free SUGAR
NANAS
БЕЗ САХАРА
НЕПОВТОРИМЫЙ СВЕРХ УСТОЙЧИВЫЙ ВКУС